PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 280

HOBBY CONSOLAS



30 PÁGINAS DE ANÁLISIS

- BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL
- SUPER SMASH BROS PARA 3DS
- SOMBRAS DE MORDOR
- THE EVIL WITHIN
- ALIEN ISOLATION
- BAYONETTA 2...

Bloodborne

Todo sobre la próxima gran exclusiva de PS4

DOS BÓLIDOS FRENTE A FRENTE

Forza Horizon 2 VS DriveClub

REPORTAJE ESPECIAL

¡ÚNETE A LA REVOLUCIÓN!

ASSASSIN'S CREED UNITY conquista PS4 y Xbox One

AVANCES PARA SOÑAR

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

FAR CRY 4

PES 2015

REPORTAJE

TORTUGAS NINJA

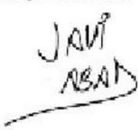
REPASAMOS SU HISTORIA

EDITORIAL

BIENVENIDOS



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Arno, ¿rey de España?

Libertad, igualdad y fraternidad fueron las tres grandes reivindicaciones que nos dejó la Revolución Francesa. Ahora quizá tengamos que añadir "jugabilidad" cuando llegue *Assassin´s Creed Unity*, porque la nueva entrega de la saga nos va a plantar en medio de uno de los momentos más atractivos y decisivos de la Historia.

Que sea un capítulo plenamente next-gen me parece un acierto estratégico por parte de Ubisoft. Los usuarios de PS3 y Xbox 360 tendrán su "ración anual" con *Assassin´s Creed Rogue*, un desarrollo aparte que garantiza que todos los recursos volcados en *Unity* se han dedicado al objetivo de sacarle el máximo partido a las entrañas de PS4 y Xbox One (no me olvido de la versión de PC).

Si esta Navidad supone el despegue definitivo de las nuevas consolas, Arno tiene compradas muchas papeletas para convertirse en un invitado más en las celebraciones de los hogares españoles. No es por desmerecer a las apuestas exclusivas de Sony y Microsoft, pero no veo que *DriveClub, Forza Horizon 2* o *Sunset Overdrive* tengan munición suficiente para impedir que la revolución de *AC Unity* se imponga en las listas de ventas.

SÍGUENOS EN:

HOBBYCONSOLAS
www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas



plus.google.com/+HobbyConsolasOficial



http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Rumbo al 2015. Aún quedan un par de meses para que termine el año, pero, en lo jugable, yo ya tengo mi cabeza en 2015. Y es que promete arrancar muy fuerte, con *Dying Light* a finales de enero, para caer en la locura de febrero, con *Bloodborne, The Witcher 3, Evolve*... ¡que ganas de que acabe 2014!



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Predicciones en la ficción. Como el submarino de Julio Verne o el primer "iPad" en 2001: Una odisea del espacio, estoy seguro de que los exoesqueletos de *Advanced Warfare* van a ser una realidad en cuestión de años. ¿Son los videojuegos, tras cine y literatura, la próxima ventana al futuro?



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

True Detectives. Frente a los clásicos héroes salvadores del mundo, comienzan a llegar juegos más pausados, de investigación, en los que el detective es la clave... ¡Y la moda es que tengan poderes especiales! Para muestra, 2 botones: los curiosos *D4: Dark Dreams Don´t Die* y *The Vanishing of Ethan Carter*.

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 280



PÁGINA 30 REPORTAJE

ASSASSIN'S CREED UNITY

El París de la Revolución francesa acogerá otro episodio de la gran lucha entre asesinos y templarios.

PÁGINA 38 REPORTAJE

BLOODBORNE

Tras hacernos sufrir con *Dark Souls*, From Software volverá a poner a prueba la paciencia de los mortales.

PÁGINA 88 REPORTAJE

15 AÑOS DE DREAMCAST

Homenajeamos al último canto de cisne de Sega, una consola que fue una adelantada a su tiempo.



PÁGINA 20 ENTREVISTA

PÁGINA 106 PREESTRENO

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Los exoesqueletos decidirán la guerra dentro de 50 años.

LLUVIA DE BOMBAZOS

Hacía tiempo que no se vivía un mes tan prolífico en juegazos. Es casi imposible quedarse con uno...

PÁGINA 47 NOVEDADES



PS4 ENVEJECE HASTA AL MÁS GUAPERAS

Un desarrollador de Naughty Dog ha mostrado cómo lucirá la cara de Nathan Drake en *Uncharted 4: A Thief's End*. A nuestro querido aventurero le va a sentar un poco "mal" la nueva generación, que le va a sacar hasta la última arruga del rostro, pero bendita sea. Según el copresidente Evan Wells, muy pronto conoceremos nuevos datos del juego.

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Un cazatesoros avejentado, un famoso que tomará parte en la Revolución francesa, pajarracos metidos a baloncestistas, una consola diminuta, un nuevo mercado, una colección de ensueño... Todo cabe en los videojuegos.



CHRISTIAN GÁLVEZ LE DARÁ LA PALABRA A NAPOLEÓN



El presentador de *Pasapalabra* va a poenr su voz al general francés en la versión española de *Assassin's Creed Unity*. Gálvez es un reconocido fan de la saga de Ubisoft desde la primera entrega, hasta el punto de que tiene el logotipo de los assassins tatuado en su brazo izquierdo. ¿Habrá algún minijuego en su honor que nos obligue a "desencriptar" un rosco?



LOS ANGRY BIRDS MACHACAN EL ARO

Los famosos pájaros de Rovio han querido celebrar el comienzo de la NBA con un contenido especial que se inspira en ella, bajo el nombre de *NBA Ham Dunk*. Teniendo en cuenta el poder de destrucción que ya nos habían mostrado en los últimos años, no nos extraña que ahora se pasen al deporte de la canasta. La fuerza de Shaquille O'Neal podría ser de aficionados en comparación...



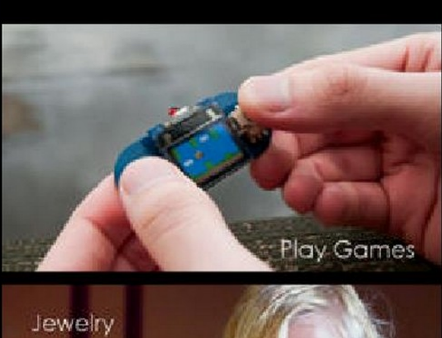


UNA COLECCIÓN DE COSTE PROHIBITIVO

Un aficionado a los videojuegos, apodado como Reel.big.fish, ha decidido poner a la venta su colección, entre la que se cuentan cerca de 5.700 títulos para 50 plataformas. Si os sale el dinero por las orejas y queréis lanzaros a por ella, "sólo" necesitaréis apoquinar la cifra de 164.000 dólares. La cartera menguará, pero podréis jugar mucho...

MINIMALISMO Y JOYERÍA DE JUGÓN

TinyScreen es una consola diminuta cuyo desarrollo se está financiando por medio de "crowfunding". Con una resolución de 96x64 píxeles, poco parece que le vaya a importar no alcanzar los 1080p y los 60 fps... Será tan versátil que la podremos llevar colgada del cuello como si fuera una joya...







UN MERCADO APETITOSO

China levantó el veto a las consolas hace unos meses y las compañías no han tardado en ver el filón de ventas que puede haber allí. Xbox One ya se ha lanzado, con más de 100.000 unidades vendidas, y PS4 se unirá a ella en breve. Con esto, todos ganaremos: a más consolas vendidas, más interés por sacar videojuegos.



La imagen

Cochazos para presentar DriveClub en un concesionario de Madrid

DriveClub es la exclusiva más importante de PS4 para esta campaña navideña, y por eso Sony lo presentó por todo lo alto en Madrid, con un evento en el concesionario Daytona GT. Allí estaban presentes tres de los deportivos que salen en el juego de Evolution Studios: el GTA Spano, El Ferrari 458 Italia y el Mercedes CLA 45 AMG. Mucha potencia junta.

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Ha resucitado de verdad el género del survival horror?







Borja Abadie
Colaborador de Hobby Consolas

Un oasis después de la larga sequía

Querido Aznar, si lo que estamos viviendo ahora mismo no es una vuelta al "survival horror", que venga Némesis y lo vea. Después de años de sequía (salvo un poco *Dead Space*) *Alien Isolation* y *The Evil Within* intentan devolverle la gloria al género. Si no me fallan los idiomas, "survival" es supervivencia y horror es eso mismo. De las dos, tienes una buena ración en *Isolation*. Al contrario, yo creo que *P.T.* no da verdadero miedo e Isolation, sí. Mientras que en uno las amenazas son recursos para darte un susto; en el otro, suponen la muerte. Y nada da más miedo que eso.





Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

El terror es algo más que suspense

Juegos como *Alien Isolation*, *The Evil Within* o *Revelations 2* juegan bien con el recurso del suspense, pero conviene no caer en el error de tomar la parte por el todo. Es cierto que esa atmósfera oscura es una parte importante del "survival horror", pero esos juegos no dan miedo. Hay sagas, como *Project Zero*, que siguen dándole cancha, pero ahora mismo las superproducciones no se atreven a jugar sus cartas a ese nicho que es el terror propiamente dicho. Eso sí, Kojima me hará sacar cuchillo y tenedor para que deguste mis palabras y luego lo ponga en Twitter.

SUBEN



→ **LA AVALANCHA** de juegazos del último mes: *Forza Horizon 2, Sombras de Mordor, Destiny, Super Smash Bros, NBA 2K15, Bayonetta 2, Alien...*



→ **EL "CROSSBUY"** de la versión digital de *Call of Duty Advanced Warfare*. Si se compra en PS3 o 360, se podrá descargar gratis también en PS4 y One.



→ **YAKUZA ZERO,** que tiene una pinta estupenda. Sega haría bien en traerlo a Europa, igual que el inédito *Yakuza 5*, que se ha quedado en el limbo.



→ **GUERRILLA,** los responsables de *Killzone*, que estaría trabajando en *Horizon*, una nueva IP en la que nos enfrentaríamos a dinosaurios mecánicos.

BAJAN



→ **EL EMPEÑO** de querer rentabilizar PS3 y 360 con juegos que ya no dan más de sí. *F1 2014* o su versión de *FIFA 15* son buenos ejemplos de ello.



→ **THE CREW,** el juego de velocidad de Ubisoft, que se ha retrasado hasta el 2 de diciembre, cuando estaba previsto que viera la luz el 11 de noviembre.



→ **SLEEPING DOGS,** cuya edición definitiva no se lanzará en Alemania por su contenido violento. Los germanos se quedan sin disfrutar de Wei Shen.



→ **DRIVECLUB,** cuya versión gratuita para PS Plus ha sido retrasada por el "imprevisto" exceso de gente en los servidores.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Chris Faylor
Community manager de Gearbox Software

"¿Qué pasaría si en los MOBA los combates fuesen como en un shooter? La respuesta es *Battleborn*."



Hideki Kamiya
Director de Platinum Games

"Si queréis un *Bayonetta 2* en PS4 o One, pedídselo a Nintendo. Mientras, intentad que saquen *Mario* o Zelda también."



Hideo Kojima
Creador de Metal Gear Solid

"El survival horror es hijo de Mikami, así que creo que *The Evil Within* supondrá un momento clave en el género."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA

→ **Que el nuevo juego de la Tierra Media se llame *Sombras de Mordor*, y no *Sombras de Grey*. De lo contrario, Gandalf habría tenido que sacar la vara a pasear y repetir su frase más célebre: "¡No puedes pasar!".**
En realidad, debería haberse llamado *Sombra de Mordor*, que es el título original en inglés, pero, en todo caso, está claro que nos hemos librado de una buena. Eso habría sido como luchar con un Balrog en Khazad-dûm.



→ **Los 125 años de Nintendo. Para conmemorarlo, preveo un nuevo juego: *Mario Kartas*.**
Sería el "crossover" ideal con el que volver a los orígenes.

→ **Vender diez juegos de PS3 y sacarte 30 eurillos.**
Nos duele decírtelo, pero a eso se le llama hacer el canelo a base de bien. Te los habríamos comprado nosotros por 40...

→ ***Hyrule Warriors*. Por fin puedo manejar a Ganondorf en todo su esplendor.**
Hombre, ya en *Smash Bros* ha repartido siempre tortas como panes. Su genuina maldad es un clásico de la saga de lucha.

→ **Que después de la sequía de títulos se aproximen tantas joyas de veinte quilates.**
Sí, y estas joyas sí que aportan diversión, no como las otras, que son unas sosainas.

→ **Que ya llega la temporada de lluvias... de juegazos. Habrá que pedirle un aumento al señor Burns.**
Como diría el bueno de Monty: Smithers, suelte a los perros.

→ **Que le pregunten si habla español a Sebastián, de *The Evil Within*, y responda: "Sí, hablo Castellanos".**
Sí, es una persona que lleva la hispanidad por bandera...



→ **La presencia del fantasma de *Silent Hills* en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. A este paso, seguro que también aparecerá en *Pro Evolution Soccer 2015*.**
En realidad, los fantasmas llevan mucho tiempo campando a sus anchas en el fútbol, así que tampoco sería ninguna novedad. De ahí viene la denominación del "gol fantasma"...

NO MOLA

→ **Que los shooters siempre tengan como protagonistas a los ejércitos de las superpotencias. ¿Cuándo veremos al gran ejército español luchando contra los alienígenas que les quieren robar las cabras?**
Se rumorea que el próximo *Call of Duty* podría ser una secuela de *Ghosts* en la que viviríamos una defensa del islote Perejil a cargo de la Legión. En vez de un perro, nos acompañaría la célebre cabra.



→ **Que mi vieja Xbox devore los juegos y tenga que destriparla para poder sacarlos.**
Parece que se te ha asilvestrado la muy traicionera, ¿eh?

→ **La mala relación calidad-precio de los últimos "Season Pass" va a hacer que pase de ellos esta temporada.**
Si todo el mundo hiciera lo mismo, otro gallo nos cantaría con la infamia de los DLC...

→ **Que *Watch Dogs* se quede corto en Wii U, cuando es la única versión en la que puedes hackear con una tableta.**
Es que ir con una tableta por la calle no es una tarea fácil.

→ **El lanzamiento episódico de *Resident Evil Revelations 2* y, quizás, *Silent Hills*.**
La televisión sigue ejerciendo su maligna influencia. Menos mal que aún no han hecho ningún juego sobre *Sálvame*...

→ **Que Nintendo saque más portátiles mientras su "next gen" está cogiendo polvo.**
Al loro, que no está tan mal, hombre. *Bayonetta 2* y *Smash Bros* son platos de buen gusto.

→ **Que el mayor susto de *Silent Hills* me lo llevara cuando se anunció que no saldrá hasta el año 2016...**
Sí, es un auténtico espanto.



→ **Que me descargara la demo de *P.T.* pensando que, después de tanto tiempo, sería un nuevo juego de E.T., el extraterrestre... Las prisas son malas consejeras.**
Nuestro querido alienígena se merecería un buen juego, después de aquel esperpento que se programó para Atari. Y habría que fichar también a Alf para el modo cooperativo.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es


O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.



LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Qué Silent Hill es el más terrorífico?

La saga prepara un nuevo comienzo, pero nos ha dado muchos sustos por el camino. Para vosotros, las entregas más terroríficas serían éstas:



1 Silent Hill 1

28%

Parece cumplirse el concepto de que la saga ha ido perdiendo con los años... El *Silent Hill* original de PS One se mantiene en el trono, seguido de cerca, eso sí, por *Silent Hill 2* para PS2. Más lejos, quedan *Silent Hill 3* (¿quién no recuerda a Heather, la chica que veis a la izquierda?) y *The Room*. Otros juegos posteriores, como *Homecoming* o *Downpour*, también han arañado algún voto, pero no consiguen emular los originales. ¿Volverá la "magia" con *Silent Hills*?

2 Silent Hill 2 .... 27%
3 Silent Hill 3 .... 10%
4 Silent Hill 4: The Room... 6%



Juegos lanzados sin pulir

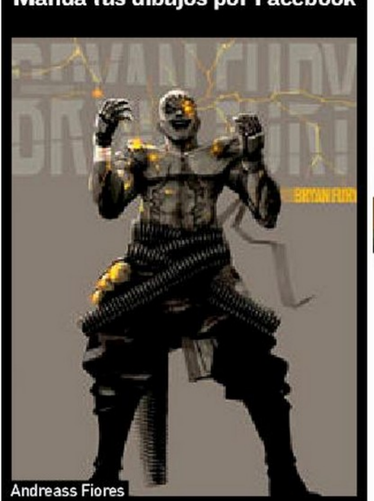
Los Sims 4

¡Vuelve el clásico! ¡Vuelven los bebés demoníacos! Ya se dio este mismo "glitch" en *Los Sims 3* para PC: cuando una pareja tenía un bebé, en ocasiones salía horriblemente deformado: manos o piernas larguísimos, cabezas con boquetes... Pues bien, parece que la genética es caprichosa y esto ha vuelto a suceder en la cuarta entrega numerada de *Los Sims* para ordenador. La partida en sí no se estropea, pero, desde luego, dan miedito los nenes, ¿verdad? Pero bueno, habrá que quererlos igual...



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Andreass Fiores

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Por qué no podíamos mirar hacia arriba en el primer Doom?



Ayrton Gil
“Supongo que por la misma razón que nos salía una mano del pecho.”

Miguel Ángel Muñoz
“Porque Disney había comprado los derechos del autor del techo.”

Pepe Arrocha
“Yo creo que es un problema clarísimo de falta de autoestima.”

Areon Max
“Porque era el Batman de Tim Burton y, con la máscara, no podía girar la cabeza.”

Fernando Falcó
“Porque los héroes sólo miran hacia delante.”

LO MEJOR DEL TIMELINE



Xinese_Man (Web)
“Viendo *NBA 2K15*, como a Visual Concepts le dé por hacer juegos de fútbol, les quita el negocio a Electronic Arts y Konami.”



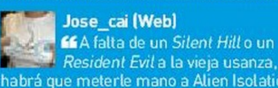
Digoco (hobbyconsolas.com)
“Creo que el reciente lanzamiento de un juego tan excelente como *Forza Horizon 2* no le ha hecho ningún favor a *DriveClub*.”



Mask_DeMasque (Web)
“2'8 millones de copias... Qué numerazos de *Super Smash Bros* en 3DS. A ver si en Wii U vende igual, que falta le hace.”

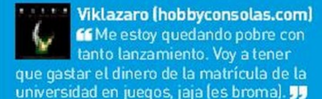


Tyler__durden (Web)
“No hacen más que salir grandes títulos este mes. Ya podían haber sacado uno de éstos en verano, cuando no había juegos...”

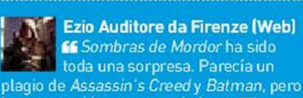


Jose_cai (Web)
“A falta de un *Silent Hill* o un *Resident Evil* a la vieja usanza, habrá que meterle mano a Alien Isolation para volver a esa sensación de agobio.”

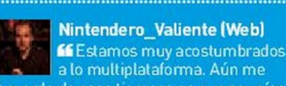
Kakiman (hobbyconsolas.com)
“Muy espectacular la figura de la edición limitada de *Evolve*, pero no veo los 750 euros... Con ese dinero, tengo juegos a manos llenas.”



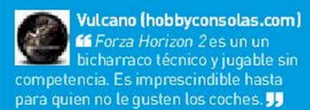
Viklazaro (hobbyconsolas.com)
“Me estoy quedando pobre con tanto lanzamiento. Voy a tener que gastar el dinero de la matrícula de la universidad en juegos, jaja (es broma).”



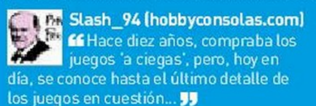
Ezio Auditore da Firenze (Web)
“*Sombras de Mordor* ha sido toda una sorpresa. Parecía un plagio de *Assassin's Creed* y *Batman*, pero ha conseguido cerramos la boca.”



Nintendero_Valiente (Web)
“Estamos muy acostumbrados a lo multiplataforma. Aún me acuerdo de esos tiempos en que se veían catálogos con muchas exclusivas...”



Vulcano (hobbyconsolas.com)
“*Forza Horizon 2* es un un bicharraco técnico y jugable sin competencia. Es imprescindible hasta para quien no le gusten los coches.”



Slash_94 (hobbyconsolas.com)
“Hace diez años, compraba los juegos 'a ciegas', pero, hoy en día, se conoce hasta el último detalle de los juegos en cuestión...”

RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

Creadores que se echan flores y psicólogos que echan pestes...

A quién seguir



Nindies
Así llama Nintendo a sus juegos Indies, presentados en la IndieCade 2014



Kingdom Hearts III
Nomura confirma que usará el Unreal Engine 4 en el juego.



Minecraft film
Warner Bros realizará un película de gran presupuesto sobre el juego

Tendencias



MadridGamesWeek
#Evolve
MortalKombatX
#SunsetOverdrive
NathanDrake
Ironman4
#Driveclub
Cazafantasmas

Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Creadores



MikamiRealCreator@Hideo_Kojima
Hideo Kojima ha afirmado que Shinji Mikami es uno de los pocos verdaderos creadores que hay actualmente en Japón, y que hace los juegos que realmente quiere hacer.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



El asunto de la crisis de creatividad en Japón viene de largo. Aunque que Kojima diga esto cuando se enfrenta a su proyecto *P.T/Silent Hills* puede sonar oportunista. Lo que está claro es que los dos son grandes.



StarCitizenRecord@Chris_Roberts
El director de desarrollo de Star Citizen afirma que se trata del producto (no solo juego) con mayor financiación mediante crowdfunding de la historia, 55 millones de dólares.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



La importancia que está alcanzando el crowdfunding en el desarrollo de juegos (y otros productos) es asombrosa. Sin duda va a ser un elemento vital dentro de la industria en los próximos años.

Violencia



Agresividadinfantil@Brad_Bushman
El profesor de psicología ha completado un estudio que afirma que hay consenso entre padres y pediatras en que los juegos favorecen el comportamiento agresivo en lo niños.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Para empezar es una encuesta, no un estudio, y la pregunta ya es tendenciosa. Y antes habría que preguntar a sus padres si siguen las recomendaciones por edades. Apuesto a que muchos de ellos no.



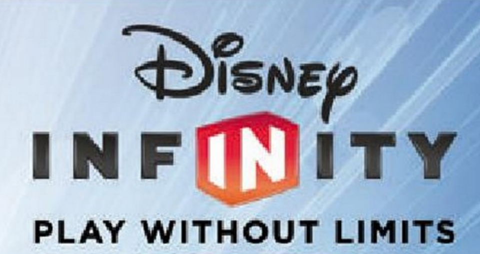
Reflexión@Sid_Meier
El creador de *Civilization* asegura que sus juegos no glorifican la violencia, pero que es difícil vender la inmersión en un juego y luego decir que no tiene ningún impacto.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Valiente reflexión de un creador. Vuelvo a lo de antes, se trata de un camino que aún queda por recorrer y es positivo ser autocrítico (como Meier) sin llegar a ser alarmista como el señor Bushman.

CONCURSO DISNEY INFINITY 2.0

Los súper héroes de Marvel traen todo su poder al nuevo Disney Infinity 2.0. ¿Quieres probarlo? ¡Participa en nuestro concurso y llévatelos a casa!







REGALAMOS

- **Una consola**
  a elegir: **PS4, PS3** o **Wii U**
- **Un Starter Pack**
  de Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes



¿CÓMO PARTICIPAR?

1. Regístrate en la web: *disney.com/infinity*
2. Déjanos tus datos en: *http://www.hobbyconsolas.com/concursos/disney-infinity*

MARVEL
SUPER HEROES

















LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE

DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	FIFA 15	PS3	-	1
2	FIFA 15	PS4	-	1
3	Destiny	PS4	-	1
4	Los Sims 4	PC	-	1
5	FIFA 15	360	-	1
6	Destiny	PS3	-	1
7	FIFA 15 Ultimate Team Ed.	PS4	-	1
8	Minecraft	PS3	1	5
9	FIFA 15 Ultimate Team Ed.	PS3	-	1
10	Destiny	One	-	1





Destiny
El juego de Bungie está siendo uno de los grandes protagonistas del otoño, pese a las malas críticas que ha recibido en algunos medios. El número de guardianes de su amplio mundo se amplía semana a semana.

FIFA 15
El simulador de fútbol de EA Sports está arrasando en todo el mundo con todas sus versiones. En su primera semana, colocó cinco millones de copias.

Por plataformas

PS3
1 FIFA 15
2 Destiny
3 Minecraft
4 FIFA 15 Ultimate T.
5 Plants vs Zombies GW

XBOX 360
1 FIFA 15
2 Destiny
3 Minecraft
4 FIFA 15 Ultimate T.
5 Grand Theft Auto V

PS4
1 FIFA 15
2 Destiny
3 FIFA 15 Ultimate T.
4 The Last of Us Rem.
5 Metro Redux

XBOX ONE
1 Destiny
2 FIFA 15
3 FIFA 15 Ultimate T.
4 Metro Redux
5 Forza Motorsport 5

Wii U
1 Hyrule Warriors
2 Mario Kart 8
3 Super Mario 3D World
4 Disney Infinity 2.0
5 DKC Tropical Freeze

3DS
1 Tomodachi Life
2 Fantasy Life
3 Animal Crossing New L.
4 Inazuma Eleven Go: S.
5 Inazuma Eleven Go: L.

PS VITA
1 FIFA 15
2 Killzone Mercenary
3 Invizimals: La alianza
4 MotoGP 14
5 FIFA 14

PC
1 Los Sims 4
2 Diablo III: Reaper of S.
3 Diablo III
4 FIFA 15
5 Los Sims 3 Iniciación

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 22 al 28 de septiembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Super Smash Bros 3DS
2 The Legend of Heroes: Sen no Kiseki II PS Vita
3 Zettai Zetsubou Shoujo... PS Vita
4 The Legend of Heroes: Sen no Kiseki II PS3
5 Youkai Watch 2: Ganso / Honke 3DS
6 Haikyuu! Tsunage! Itadaki no Keshiki! 3DS
7 Project Zero Wii U
8 Dungeon Travelers 2: Ouritsu... PS Vita
9 Destiny PS3
10 Kiniro no Corda 3 PSP



Super Smash Bros. Los personajes de Nintendo ya han saltado al ring para zurrarse a base de bien. El juego supera ya los 2,8 millones de copias en todo el globo.

En EE.UU.

Del 21 al 27 de septiembre — Datos cedidos por VGChartz

1 FIFA 15 PS4
2 Destiny PS4
3 FIFA 15 Xbox 360
4 Hyrule Warriors Wii U
5 Destiny Xbox One
6 FIFA 15 Xbox One
7 Destiny Xbox 360
8 FIFA 15 PS3
9 Disney Infinity 2.0: Marvel Super... Xbox 360
10 Destiny PS3



Hyrule Warriors. No es un Zelda al uso, pero la nueva aventura de Link y demás personajes del mundo de Hyrule es el juego de Wii U más vendido del momento.

En Gran Bretaña

Del 21 al 27 de septiembre — Datos cedidos por VGChartz

1 FIFA 15 PS4
2 FIFA 15 Xbox 360
3 FIFA 15 Xbox One
4 FIFA 15 PS3
5 Destiny PS4
6 Destiny Xbox One
7 Destiny Xbox 360
8 Minecraft Xbox 360
9 Los Sims 4 PC
10 Fantasy Life 3DS



Los Sims 4. Los seres virtuales de Electronic Arts se han colado en muchas listas de todo el mundo, pese a la enorme competencia del mercado consolero.

La cifra

100.000 son las Xbox One que se han vendido ya en China, tras la "reapertura" de su mercado, algo muy halagüeño.





PRÓXIMO LANZAMIENTO Wii U

Tundas nintenderas de nueva generación

La versión de **Super Smash Bros** para Wii U llegará el 5 de diciembre en varias ediciones, que sentarán el comienzo de la era de las figuras Amiibo, así como el regreso del mando de Gamecube, ideal para la jugabilidad del título.

Normalmente, cuando un juego sale en varias consolas, el lanzamiento suele ser simultáneo, pero no ha sido el caso de *Super Smash Bros*. El "crossover" de lucha de Nintendo está arrasando en 3DS, con casi 3 millones de ventas en todo el mundo, pero hasta ahora se desconocía cuándo saldría la versión para Wii U. Misterio resuelto: será el 5 de diciembre.

Según ha dejado trascender Masahiro Sakurai, director del juego, esta versión de sobremesa será muy distinta a la portátil. A priori, el elenco de personajes se mantendrá, pero el resto de contenidos prometen ser muy diferentes. Para empezar, el apartado gráfico será mejor, obviamente, pues en lugar del acusado "cel shading" de 3DS, tendremos por primera vez en la saga unos detallados modelados en alta definición. De hecho, se supone que los escenarios serán distintos, sin que se repita ninguno. Lo mismo sucederá con los modos de juego, de los que aún no ha trascendido nada, para no robarle protagonismo ni ventas a la edición portátil.

Esta versión de *Super Smash Bros* será pionera en dos frentes. Por un lado, será el primer título compatible con la tecnología NFC de las figuras Amiibo, que en lo sucesivo se añadirá a juegos como *Mario Kart 8* o *Yoshi's Woolly World*. Por otro lado, a la vez que el juego se lanzará un adaptador para poder usar el mando de Gamecube, que se volverá a poner a la venta (también se podrán utilizar los antiguos). ✶



ADEMÁS DE LA EDICIÓN ESTÁNDAR (FÍSICA O DIGITAL), se venderán otras dos. La primera incluirá el juego junto a la figura Amiibo de Mario, mientras que la segunda contendrá el juego y el adaptador para conectar los mandos de Gamecube. Dicho accesorio también se podrá adquirir por separado.



EL ELENCO DE PERSONAJES será, a priori, el mismo que en 3DS, con debuts como el de MegaMan o el del Aldeano de *Animal Crossing*.





EL TÍTULO SERÁ PIONERO EN LA COMPATIBILIDAD CON AMiiBO Y CON EL MANDO DE GAMECUBE



EL MANDO DE GAMECUBE resultó ideal para jugar a *Super Smash Bros Melee* en 2002, y por eso Nintendo lo volverá a poner a la venta. ¿Será también un vaticinio de la llegada de los juegos de la mítica consola morada a la eShop?



LAS FIGURAS, AL CAER

EL 28 DE NOVIEMBRE llegarán las doce primeras figuras Amiibo: Mario, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Link, Fox, Samus, Kirby, Marth, Pikachu, Aldeano y la Entrenadora de *Wii Fit*. El 19 de diciembre, lo harán otras seis: Diddy, Zelda, Luigi, Captain Falcon, Little Mac y Pit. Según Game, cada una costará 12,95 euros.



GLEN SCHOFIELD es fundador de Sledgehammer Games y responsable de CoD MW3 o Dead Space.

ENTREVISTA CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Hablamos de Call of Duty con Glen Schofield

El líder de Sledgehammer Games nos aclara algunos detalles sobre Advanced Warfare, la primera entrega de *Call of Duty* de "auténtica nueva generación".

¿Qué elementos son esencia*les a la hora de desarrollar un* Call of Duty, y en cuáles se puede ser creativo?
La compañía nos dijo que podíamos poner nuestro toque en el juego. Y entendemos que debe ser sólido y creíble, con un argumento tomado de los titulares de la prensa. Y a 60fps. Así que nos sabíamos las reglas, sólo que esta vez era un juego más grande, un juego de nueva generación.

Antes de decidiros por la ambientación futurista, ¿pensasteis en decantaros por algún conflicto real?
No, nos sentamos y muy rápidamente decidimos que el futuro era la época en que queríamos ambientar el juego. Yo soy una persona a la que le gusta mucho la ciencia ficción, al igual que Michael Condrey. Para nosotros es una combinación perfecta: *Call of Duty* ambientado en el futuro y desarrollado por Sledgehammer Games.

¿Cómo se realiza la documentación para un juego ambientado en el futuro?
Lo creas o no, esa es la parte más divertida. Comenzamos antes de que *Modern Warfare 3* saliera a la venta, aunque el juego ya estaba terminado, y tuvimos que visitar la NASA, hablar con investigadores de la universidad de Berkeley, con responsables del proyecto genoma humano, del M.I.T. Además de montar en aviones de combate, en tanques y traer expertos a nuestras oficinas. Sobre todo, hemos leído, leído y leído. Y además hemos utilizado lo que nos rodea, como las revueltas en Oriente Medio. Cuando lo juguéis, espero que podáis notar cómo se han trasladado todas esas cosas al título.

¿Os gustaría expandir esta historia y este universo, con personajes como Mitchell o las Corporaciones Militares Privadas?
Pues sí, creo que hemos conseguido algo muy ineteresante, la propia PMC Atlas es algo en lo que la gente está poniendo mucho interés. Y también tenemos el libro de la edición de coleccionista en que se expande este universo. Han surgido muchas preguntas alrededor de *Call of duty Advanced Warfare*, que además

“ MEJORAS TU EXOESQUELETO AL ACABAR NIVELES DE LA CAMPAÑA ”





EL NIVEL TRAFFIC se presentó en Madrid en primicia. Después pudimos hablar con su creador.





"TENEMOS ENTRE 6 Y 8 VEHÍCULOS QUE ROMPEN EL RITMO DE JUEGO"

está interpretado por actores muy buenos, que le dan credibilidad a la historia.

Ya hemos visto unos cuantos niveles de la campaña, pero nos gustaría que nos expliques algo más sobre los escenarios tipo "sandbox lineal".

Lo primero que hacemos al diseñar un nivel es desplegar un mapa enorme. Allí situamos el ritmo, la paleta de colores, las localizaciones, y nos aseguramos de que haya altibajos para que la gente no se acostumbre. Ahí está la clave. Por eso a veces encontrarás zonas lineales, como pasillos, mientras que en otras ocasiones tendrás más libertad. El salto doble no es algo que se hace en momentos puntuales, sino que te permite explorar de un nuevo modo, pero también hay zonas en que no está disponible, y tienes que cambiar tu modo de combatir. Al final se trata de ir de un punto a otro, pero pasando por zonas abiertas que aún no se han visto. Queremos ofrecer mucho, también habrá zonas que te asusten o te hagan sentir triste.

¿Cómo será el uso de vehículos durante la campaña de *Advanced Warfare*?

Tenemos entre 6 y 8 vehículos controlables, y para mí son una herramienta con la que romper el ritmo. Estoy corriendo y disparando, y de repente ¡Booom! me encuentro pilotando un avión y tengo que llegar a otra parte del mapa.

¿Notarán los jugadores la diferencia al luchar contra Atlas o los terroristas de KVA?

Sí, hay un momento del juego en que te das cuenta de que Atlas es el pez más grande, que ellos tienen las armas, el entrenamiento y la coordinación.

¿Cómo funciona la personalización en el modo campaña?

En el modo individual te dan un exoesqueleto (hay dos diferentes) y puedes mejorarlo al final de cada nivel. Eso es algo nuevo: nos hará rejugar zonas para conseguir puntos extra y tener todas las mejoras (upgrades basados en la velocidad, en la recarga o la munición que puedes llevar. ✶

Disfrutad del resto de la entrevista en http://www.hobbyconsolas.com/videos/call-duty-friday-nights-3102014-87038



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

El otro Call of Duty

Es un secreto a voces que **Sledgehammer Games** (el equipo que desarrolla Advanced Warfare) estaba inmerso en el desarrollo de un **Call of Duty en tercera persona** antes de asumir este nuevo trabajo. El proyecto, llamado Fog of War, duró más de seis meses, y tenía muchos puntos en común con el anterior trabajo de Schofield cuando estaba en Visceral Games, **Dead Space**.

Aprovechando una ambientación realista (en este caso se trataba de **la guerra de Vietnam**) la idea era trasladar a los jugadores el mismo terror que sienten los soldados al internarse en un túnel enemigo o ver cómo sus compañeros caen víctimas de una trampa.



FOG OF WAR iba a ser un Call of Duty muy influenciado por *Dead Space*.

Cuando ya había casi 15 minutos jugables de aquel título, Activision pidió al estudio su ayuda para terminar **Modern Warfare 3** (tras la fuga de miembros de Infinity Ward a Respawn) y se abandonó. El propio Schofield reconoce ahora que si bien le gustaba el desarrollo del juego, "hubiéramos tenido que cambiar la época en que estaba ambientado tarde o temprano, porque la guerra de Vietnam no es muy popular".

¿Si me gustaría haber jugado a ese título cancelado? Por supuesto, pero creo que gran parte de su narrativa si estará en *Call of Duty Advanced Warfare*.

ANIVERSARIO NINTENDO



10 fechas clave en la historia de Nintendo



1889

SE FUNDA LA COMPAÑÍA y su primer producto son las cartas Hanafuda, que alcanzaron gran éxito por su calidad. Eso le permitió crear más juegos de cartas.



1950

HIROSHI YAMAUCHI preside la compañía y da un giro radical ante la mala situación económica de Nintendo. Él la introdujo en el negocio de los juguetes y los videojuegos.

1980

SE LANZA GAME & WATCH, obra de Gumpei Yokoi, y dado su éxito le seguirían 59 modelos más. Se lanzaron diversas series, con doble pantalla, a color... La última llegó en 1991.



1992

LANZA SNES Y ROMPE CON SONY. Estaban diseñando un accesorio similar al Mega CD de Sega, pero no llegaron a buen puerto y Sony acabaría creando PlayStation.



1993

SUPER MARIO SUPERA LOS 100 MILLONES de juegos vendidos en todo el mundo, convirtiéndose en el primer personaje en alcanzar la cifra. Ahora va por 400 millones...





Nintendo —cumple— 125 años

La compañía de Kioto acaba de celebrar su 125 aniversario y nosotros les rendimos homenaje repasando sus grandes hitos. ¡Ojalá cumpla otros 125 años más!

1983

FAMICOM SE PONE A LA VENTA EN JAPÓN y es todo un éxito. Tardaría en llegar a Occidente, donde también alcanzó enormes cifras de ventas, sobre todo en EE.UU.

1989

SE LANZA LA PRIMERA GAME BOY y Nintendo vuelve a innovar y revolucionar el patio. Su portátil monocroma desbancó por goleada a la competencia, técnicamente superior.

2004

SE LANZA NINTENDO DS e introduce la pantalla y el control táctil en un dispositivo portátil, 3 años antes de que se introdujera los smartphones como el iPhone. Éxito mundial.

2005

Wii REVOLUCIONA LA FORMA DE JUGAR gracias al control por movimiento y el enfoque casual, pensado para el público que nunca ha tenido contacto con videojuegos.

2012

SE LANZA Wii U. Su consola next-gen abraza la alta definición e introduce el gamepad, un mando/ tableta que permite el juego alejado de la tele, entre otras cosas.



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Sorpresas de la vida

Como cualquier mortal, tengo juegos y géneros predilectos. Algunos, por cuestiones de trabajo, los sigo de cerca, pero otros… pasan de puntillas por mi radar. Ese era el caso de *Sombras de Mordor* que, tras los últimos y "reguleros" juegos inspirados en la obra de Tolkien (con permiso de los LEGO), no había captado mi atención. Hasta que lo probé.

Por la nota ya sabréis que me ha encantado, hasta el punto de convertirse en uno de mis mejores juegos de este año. ¿Cómo no lo sido capaz de verlo antes? Creo que hay múltiples respuestas.



SOMBRAS DE MORDOR, título no muy mediático, pero aspirante a mi GOTY 2014.

La que más resuena en mi melón es que no hemos sufrido una intoxicación, a nivel local, con el juego. Notas de prensa sí, pero poco más hasta a escasos 15 días del lanzamiento.

Pero, al mismo tiempo, un exceso de datos acaba destripando casi todas las sorpresas que un juego tenga que ofrecer. Me puso de muy mala uva que Capcom, por ejemplo, destripara muchos niveles del reboot de *Devil May Cry* antes del lanzamiento. ¿Qué tal si dejamos algo para el jugador?

Entiendo que encontrar el equilibrio entre dar a conocer y "reventar" es complicado, pero tendrían que meditarlo más. También puede haber influido que, al final, no se trata de otra entrega numerada. Necesitamos juegos nuevos y capaces de sorprender...



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Otra forma de licenciar

Tópico número 527 de los videojuegos: cuando se lanza uno basado en una peli, va a ser una castaña sí o sí. Desde el origen de los tiempos, se ha repetido esa tónica. Y tiene sentido: las desarrolladoras han de llegar a tiempo para el estreno de los filmes (los juegos no son más que otro merchandising para ella) y, probablemente, tienen un presupuesto capadísimo.

Sin embargo, está comenzando a prodigarse la estrategia de crear juegos inspirados en sagas cinematográficas, pero que siguen su propio camino, sin "deadlines" que cumplir ni estrangulamientos de la distribuidora. *Sombras de Mordor* (inspirada en *El Señor de los Anillos* en general, pero claramente marcado por la estética de los filmes) y *Alien Isolation* (tenéis ambos analizados en este número) se han atrevido a expandir el universo fílmico, siendo fieles al celuloide, pero creando su propia imaginería.



RIPLEY APRUEBA el lanzamiento de *Alien Isolation* en las consolas. Allright!

No es la primera vez que esto sucede. *Las Crónicas de Riddick* fue un estupendo experimento "transmedia" que demostró que, con tiempo, recursos y talento, se pueden romper los estereotipos. ¿Llegarán otros exponentes de esta tendencia en el futuro? Ya solo queda que lancen películas BUENAS basadas en videojuegos y entonces sí que lo petamos...



PLAYSTATION TV permitirá utilizar juegos de PS Vita, PSP y PSOne. La memoria interna será de un giga.

LANZAMIENTO PS TV

Sony amplía su oferta hogareña

PS TV llegará a España el 14 de noviembre, a un precio de 99,99 €, e incluirá tres juegos de Vita.

PS TV, la nueva consola-periférico de Sony, se pondrá a la venta el 14 de noviembre, a 99,99 euros. Se trata de un aparato que tendrá tres funciones principales. Por un lado, será una máquina autónoma, capaz de ejecutar juegos de PS Vita (tanto digitales como físicos, gracias a la inclusión de una ranura para tarjetas), PSP y PS One. Desde el primer día, se podrán descargar clásicos como *Tomb Raider*, *Vagrant Story* o *Metal Gear Solid*. Por otro lado, en el futuro será compatible con PlayStation Now, el servicio de juegos por "streaming" que ya se está testeando en Estados Unidos. Finalmente, PS TV permitirá hacer "streaming" con PS4 desde un televisor a otro, sin necesidad de mover la consola. El pack incluirá tres juegos digitales (*Worms Revolution Extreme*, *Velocity Ultra* y *OlliOlli*), pero no así los mandos de PS3 o PS4.

EL USO A DISTANCIA permitirá hacer "streaming" entre dos televisores distintos, para no tener que desplazar la consola.



PX-SERIES

STEREO GAMING HEADSETS







PX-340

- SONIDO ESTÉREO EQUILIBRADO
- ALMOHADILLAS SUAVES Y AJUSTABLES
- 5 METROS DE CABLE MODULAR
- ALTAVOZ DE 40MM
- CONTROL INDEPENDIENTE DEL VOLUMEN DE JUEGO Y CHAT
- PARA PS3, PC Y MAC

PX-440

- SONIDO ESTÉREO DE GRAN CALIDAD
- ALMOHADILLAS SUAVES Y AJUSTABLES
- 1 METRO DE CABLE
- ALTAVOZ DE 40MM
- CONTROL DEL VOLUMEN DE JUEGO
- MIC MUTE
- PARA PS4



PX-450

- SONIDO ESTÉREO PREMIUM
- POTENTES Y PROFUNDOS BAJOS
- ALMOHADILLAS SUAVES Y AJUSTABLES
- CONTROL DEL VOLUMEN DE JUEGO
- ALTAVOZ DE 50MM
- 1 METRO DE CABLE
- MICRÓFONO FLEXIBLE
- MIC MUTE
- PARA PS4



indeca
BUSINESS

info@indecabusiness.com
www.indecabusiness.com
www.indecasound.com



■ PS4, PS3, XO y 360 ■ Aventura de acción ■ Konami ■ Lanzamiento: 2015

EL PRIMER CANDIDATO A JUEGO DEL MILENIO

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

Hideo Kojima sigue desgranando las maravillas con las que *MGSV* prometer sorprender a todo el mundo: aliados, mascotas, desarrollo no lineal... ¡y mucho más!

■ ***THE PHANTOM PAIN* ES, SIN DUDA, EL PROYECTO** más ambicioso de todos los que ha capitaneado Hideo Kojima, quien ha manifestado que cada vez está más cerca de conseguir el Metal Gear con el que siempre había soñado. Y razones no le faltan: *The Phantom Pain* promete tirar por tierra muchas de las convenciones de la saga, como su linealidad, para dejar una experiencia en mundo abierto única. Aquí podremos jugar las misiones (cada una con una duración mínima de media hora aproximadamente) en el orden que queramos y completar la historia sin llegar a ver todos los personajes, como pueda ser el caso de la enigmática Quiet. Y no solo eso: a las misiones podremos llevar varios aliados (se rumorea que hasta 4), desde un caballo (para movernos más rápidamente por el entorno), a un lobo adiestrado o la propia Quiet, que nos asistirá con su rifle.

➔ **ESTE SISTEMA DE ALIADOS** también promete ser clave en el desarrollo. Si potenciamos los lazos que nos unen a estos secundarios accederemos a nuevas opciones y acciones para aprovecharnos de sus habilidades durante las misiones. Del mismo modo, si causan baja durante una operación, su muerte será permanente.

También volverán otros elementos de anteriores entregas, como la Mother Base o base a la que podremos llevar todo lo que rapiñemos del campo de batalla con el sistema Fulton, que en esta ocasión podrá con soldados, vehículos, animales... Dependiendo de todo lo que vayamos acumulando, la base irá creciendo en un sentido u en otro y, como en *Peace Walker*, habrá investigadores trabajando en crear todo tipo de ingenios, desde trajes y camuflajes a gadgets como diferentes brazos prostéticos para Snake (darán descargas, lanzarán el puño a lo Mazinger Z), señuelos que tendrán la forma de Lisa (de *P.T.*), unos prismáticos que miden la habilidad de cada soldado antes de extraerlo...

➔ **FOX ENGINE ESTÁ PERMITIENDO** que el desarrollo vaya viento en popa, incluso siendo multiplataforma. De hecho, por aquí en Japón se rumorea que va tan, tan bien, que podría llegar a las tiendas en el primer trimestre de 2015, en marzo..



SEÑUELOS como el propio Snake o Lisa de *P.T.* (gemidos incluidos) son algunos de los gadgets que podrá crear nuestra base.



MOTHER BASE acogerá a muchos personajes. Crea lazos con ellos y podrás utilizarlos en las misiones...



EL BRAZO PROSTÉTICO también se podrá cambiar para dar descargas, lanzar el puño a lo Mazinger Z...



OCELOT ADIESTRARÁ a los animales que capturemos, como DD, un lobo tuerto al que podremos usar en las misiones.

OJO AL "MERCHAN"...

En la pasada feria Tokyo Game Show, Kojima Productions también presentó una nueva gama de productos relacionados con el juego. Desde muñecos de la serie Play Arts Kai (con Snake y su nuevo traje a Quiet), pasando por una colección de ropa y otros gadgets no menos curiosos, como reproducciones del sistema iDroid (que ayuda a Snake en las misiones) o su brazo prostético...





aquí Tokio



→¡Nipones saludos, Final Fantasymaníacos!

FFXV nos tiene revolucionados aquí en Japón desde que se anunció la demo, a la que tendrán acceso los compradores *FF Type-0* para PS4/Xbox One. La prueba es que ya está entre los 3 juegos más deseados por los lectores de Famitsu. El cambio de director (Hajime Tabata) le irá bien...



→Manga Kakeru, o cómo crear tus mangas en Vita.

Este otoño llegará a la portátil de Sony una curiosa aplicación que nos permitirá crear nuestros mangas. Contaremos con herramientas como una librería de personajes y fondos, que podremos rotar, colorear y disponer como queramos, aparte de herramientas para escribir el texto...

→Nuevos detalles de Dragon Quest Heroes.

Square Enix ha confirmado que incluirá un montón de personajes jugables de toda la saga, como Terry de *DQVI*. Además, ha adelantado que la versión de PS4 se moverá a 60 fps y que el nivel de detalle será muy elevado; tanto como para que seamos capaces de apreciar el pelo de las criaturas.

aquíTokio



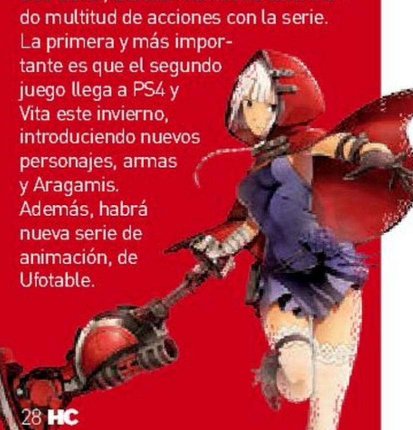


¡El sucesor de *Clock Tower* está en camino!
Hifumi Kouno, el creador de *Clock Tower*, y su estudio Nude Maker preparan un nuevo juego de terror (contarán con la ayuda de Takashi Shimizu, el director de Ju-On y Masahiro Ito, el diseñador de criaturas de *Silent Hill*). Tendrá lugar en un crucero, donde se suceden los asesinatos, que se va a pique. Llegará a Vita, IOs y Android...



Más beat'em up para PS4 ¡y al estilo F2P! La serie de beat'em ups *Sangoku Senki*, conocida en Occidente como *Knights of Valour*, va a llegar a PS4 en 2015, por ahora solo a Japón y Asia. Esta entrega está siendo desarrollada por los taiwaneses de International Games Systems y ofrecerá multijugador para 4 y será Free To Play (F2P), aunque aún se desconoce el sistema de micropagos...

God Eater continúa en PS4 y Vita este otoño.
Coincidiendo con el 5º aniversario de God Eater, Bandai Namco ha anunciado multitud de acciones con la serie. La primera y más importante es que el segundo juego llega a PS4 y Vita este invierno, introduciendo nuevos personajes, armas y Aragamis. Además, habrá nueva serie de animación, de Ufotable.



El blog de Kagotani

Mis conclusiones "post-TGS"

El Tokyo Game Show concluyó, y es hora de sacar algunas conclusiones "post-show". De allí me llevé la impresión de que muy pocos títulos fueron capaces de mostrar la habilidad japonesa para plantear juegos con gráficos punteros. *Final Fantasy XV* y *Bloodborne* realmente están siendo la excepción que confirma la regla y, sí, hay estudios japoneses capaces de juegos con buenos gráficos. Que eso sean buenas noticias para los jugadores japoneses o concretamente para PS4, es ya otra cosa.



Tan impresionantes como son, estos títulos transmitían la sensación de estar más orientados a una audiencia occidental, más que a la de aquí. *FFXV* parecía estar muy orientado a la acción (nada sorprendente, ya que en origen iba a ser *FF Versus XIII*, un juego de acción dentro del proyecto Fabula Nova Crystalis). *Bloodborne* está intentando claramente aprovechar la popularidad que tiene *Dark Souls* fuera de Japón.

« NECESITAMOS JUEGOS QUE INTERESEN A LOS JAPONESES Y A UN NIVEL QUE POTENCIEN LAS VENTAS DE PS4 »

Lo mismo va para *Metal Gear V*, que no es tan popular en Japón, donde cada nueva entrega no alcanza el millón de copias vendidas. Pregunta a los jugadores japoneses y te contestarán que quieren juegos a los que jugar, unos que puedan disfrutar. Pero parece que los desarrolladores japoneses no se los quieren dar.

Estamos en un país de juegos de rol, y cuando una nueva entrega de una famosa saga de RPGs se anuncia, crea esperanzas que pronto se esfuman al descubrir que será otro juego free to play para móvil. Llega hasta tal extremo que puedes sentir la desesperación de la gente. Los editores japoneses, ellos mismos, se están "desconectando" del juego en consola para fortalecer sus desarrollos para móvil. Hay una creencia popular y es que todos los japoneses juegan en el teléfono, lo que no es del todo cierto. Los japoneses cogen su 3DS cada vez que se lanza un juego popular... Sí, lo sé. No van a salir corriendo para comprar una Wii U por *Bayonetta 2*. Las razones son variadas y entre ellas está la elección de la plataforma. No es que Wii U sea mala, solo que necesita más títulos para atraer la atención de la gente para ver más ventas y que se mantengan en el tiempo. Así, la obra maestra de Platinum hubiera tenido la atención que merece.

Si las expectativas eran altas antes del show, no hay respuestas claras una vez que ya es historia. Necesitábamos juegos, y se presentaron unos pocos. No se lanzarán pronto, pero están en camino. Necesitábamos juegos que interesaran a los japoneses y a un nivel que potenciaran las ventas de PS4, pero no tenemos de ese tipo todavía. Aún así, lo que se vio es mejor que nada. La esperanza es si, con esos juegos en el mercado y con cierto éxito, otros desarrolladores se animarán a crear títulos punteros, más ahora que hay soluciones que abaratan mucho los costes (Unity, Unreal 4...).



ARMADOS, PREPARADOS
Y LISTOS PARA LA BATALLA
AWESOMENAUTS
ASSEMBLE!
12
www.pegi.info
PS4
RONIMO
SOEDESCO
avance
www.avancediscos.com

Queda menos de un mes para que **Assassin´s Creed** llegue a PS4 y Xbox One. Conocemos bastante a sus protagonistas y nuestras tareas, pero... ¿cómo se concibió todo? Buceemos en la creación de **Unity**.

LA FORJA DE UNA CIUDAD

Tráiler 1
Tráiler 2
Entrevista


ASSASSIN'S
CREED
UNITY

LA HORA DE ARNO



Ya hemos podido probar una beta bastante avanzada de *AC Unity* y os damos algunas pinceladas nuevas sobre la jugabilidad.

■ **LAS SECUENCIAS 3 Y 4** del juego estuvieron a nuestra disposición en un reciente evento en París. Allí pudimos comprobar cómo el sistema de parkour es, efectivamente, más fluido que antes, sobre todo a la hora de descender de los edificios. Además, ahora podremos ascender en diagonal, lo que ahorra mucho tiempo. Arno, el protagonista, tendrá que dar más importancia a la infiltración que en los últimos juegos. Sí, podremos entrar en combate, pero el título nos "invitará" a buscar rutas alternativas a la hora de dar caza a un objetivo. Por cierto, volveremos a usar las medicinas.

→ **LA MECÁNICA DE JUEGO** seguirá los cánones de la saga: perseguir objetivos, espiar desde los tejados... Habrá misiones secundarias nuevas, como los asesinatos misteriosos (tendremos que buscar pistas para resolver un crimen), los discos de Nostradamus (acertijos en forma de poema para que lleguemos a un punto del mapa) o las Mil Historias de París, en las que tendremos retos relacionados con historias reales o leyendas. El multijugador estará integrado en la campaña y consistirá en misiones concretas para hasta 4 jugadores. La exploración libre también estará disponible en multijugador, para que entre todos encontremos los múltiples coleccionables. El apartado técnico mejorará sobre todo en la iluminación y la cantidad de personajes en pantalla. ■

EN EL MULTIJUGADOR, la comunicación con los otros usuarios (habrá chat de voz) será clave. Si uno cae, todos lo hacen.



LOS ASESINATOS MISTERIOSOS serán una de las principales novedades en las tareas secundarias. Aquí nos toca hacer de detectives...

LOS NPCs serán más numerosos y detallados que nunca. Darán pie a momentos truculentos...

INCORPORARÁ MULTIJUGADOR COOPERATIVO EN LA CAMPAÑA Y UN APARTADO TÉCNICO MÁS ACTUAL

LOS MOVIMIENTOS DE ARNO serán más fluidos gracias al nuevo sistema de parkour, aunque aún tienen que perfilar la precisión en los asesinatos aéreos.

LA URBE QUE CAMBIÓ EL MUNDO

París se convirtió en el centro del mundo con los cambios de la Revolución Francesa. En el juego veremos su evolución.

















AL IGUAL QUE LA ROMA DE *ASSASSIN´S CREED II*, París era un caldo de cultivo para una eclosión cultural y social: estratos sociales radicalmente opuestos, la Ilustración en su punto álgido... *Unity* nos permitirá acceder a todos los distritos que existieron realmente en la ciudad, desde el centro urbano hasta las granjas de la periferia. Los contrastes son la clave: los opulentos palacios se mezclarán con las catacumbas en las que se esconden los verdaderos misterios de esta civilización. La sensaciones de caos y violencia serán claves.





DEL CONCEPTO A LA REALIDAD

TODOS HEMOS ESTUDIADO sucesos icónicos de esta etapa, como la toma de la Bastilla (izquierda). A partir de esos puntos de inflexión se empezó a confeccionar la historia y el "espíritu" del juego: una nueva lucha para ganar la libertad que la clase dominante niega al pueblo. ¿Acaso no es ese siempre el leit motiv del conflicto entre los templarios y los asesinos?

TRASLADANDO ICÓNOS

La arquitectura siempre ha sido crucial en *Assassin´s Creed*. Y, si de algo ha andado siempre sobrada París, ha sido de monumentos. La reproducción será a escala 1:1.


Realidad


Juego

NOTRE DAME

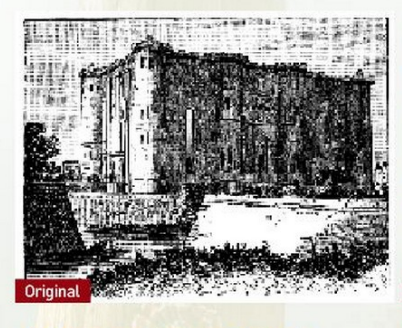
YA TENÍA VARIOS SIGLOS en esa época y es uno de los edificios góticos más significativos. Sus recovecos darán pie a uno de los asesinatos clave del juego. Su modelado ha costado varios meses de trabajo a Ubi.

LA CONCIERGERIE

FUNCIONÓ COMO PRISIÓN durante siglos y fue aquí donde recluyeron a María Antonieta, por ejemplo. Será un punto clave para poner a prueba nuestras dotes de infiltración. El río Sena, a sus pies, atraviesa la ciudad y será clave en nuestros desplazamientos... Además de las huidas.


Realidad


Juego


Original


Juego

LA BASTILLA

FUE DESTRUIDA y desmantelada a partir de los acontecimientos que marcaron el inicio de la Revolución Francesa. Era una gigantesca fortaleza al este de París. En su toma hubo decenas de muertos, según algunos historiadores.

AYUNTAMIENTO

EL MERCADO por el que podremos despistar a la guardia en el juego no existe en la actualidad. De hecho, tanto la plaza como el propio edificio ha ido mutando con el paso de los siglos. Su ubicación forma un triángulo con la de la Conciergerie y Notre Dame, cerca de la céntrica Isla de la Cité.


Realidad


Juego







LA CIUDAD DE LAS LUCES

EL RENOVADO SISTEMA DE ILUMINACIÓN es uno de los aspectos en los que más hincapié está haciendo Ubisoft. La luz cambiará el aspecto de los escenarios, desde los callejones más mugrientos hasta los rosetones de la catedrales. Y lo notaremos en el rostro de los personajes. ¡Se acabaron las sombras "granuladas"!

ELLOS LO HICIERON



LUIS XVI

SU INEFICAZ GESTIÓN de la Corona desencadenó la Revolución Francesa. Defendía su nobleza como algo opuesto al pueblo "llano". Mentiroso, manipulador y torpe en sus maniobras, es marcado en sus últimos años por su relación con María Antonieta.

NAPOLEÓN BONAPARTE

EL MEGALÓMANO militar inició una agresiva campaña tras la Revolución Francesa y llegó a nombrarse Emperador. Será clave en las secuencias finales del juego. En la versión española, será doblado por el presentador Christian Gálvez.

CHARLES GABRIEL SIVERT

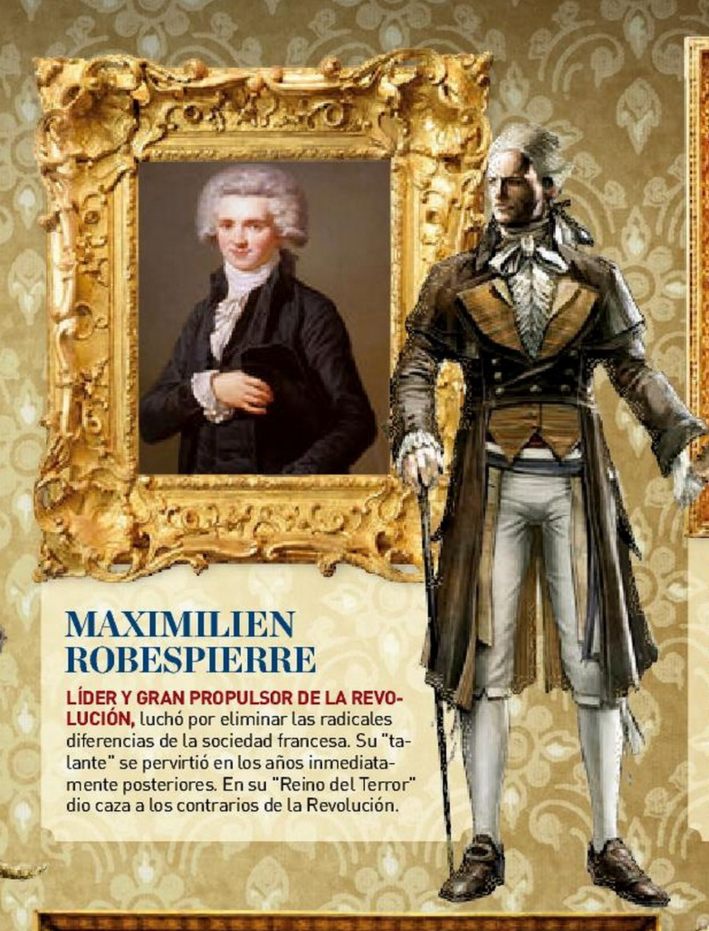
EL BARÓN DE LA ESPERANZA tuvo una carrera militar muy destacada y fue uno de los mayores valedores de la campaña colonizadora francesa. Será el primer objetivo "serio" que deberá eliminar Arno antes de hacerse asesino.

ROI DES THUNES

LA CORTE DE LOS MILAGROS era un "guetto" en el que los delincuentes parisinos se clasificaban por castas. Ellos elegían su rey anónimo, el "Roi des Thunes". Conoceremos a uno de ellos en el juego. Tendrá extrañas intenciones...

POSIBLE

La Revolución estuvo llena de personajes complejos y carismáticos. Ved algunos de los que desfilarán por Assassin's Creed Unity.



MAXIMILIEN ROBESPIERRE

LÍDER Y GRAN PROPULSOR DE LA REVOLUCIÓN, luchó por eliminar las radicales diferencias de la sociedad francesa. Su "talante" se pervirtió en los años inmediatamente posteriores. En su "Reino del Terror" dio caza a los contrarios de la Revolución.

MARQUÉS DE SADE

FILÓSOFO Y ESCRITOR, volcó su extraña pasión por la violencia y las parafilias sexuales en sus escritos, lo que le ocasionó muchos años de cárcel. En el juego tentará a Arno con numerosas misiones, pero al principio no sabremos si será bueno o malo...



NO SON REALES, PERO CASI

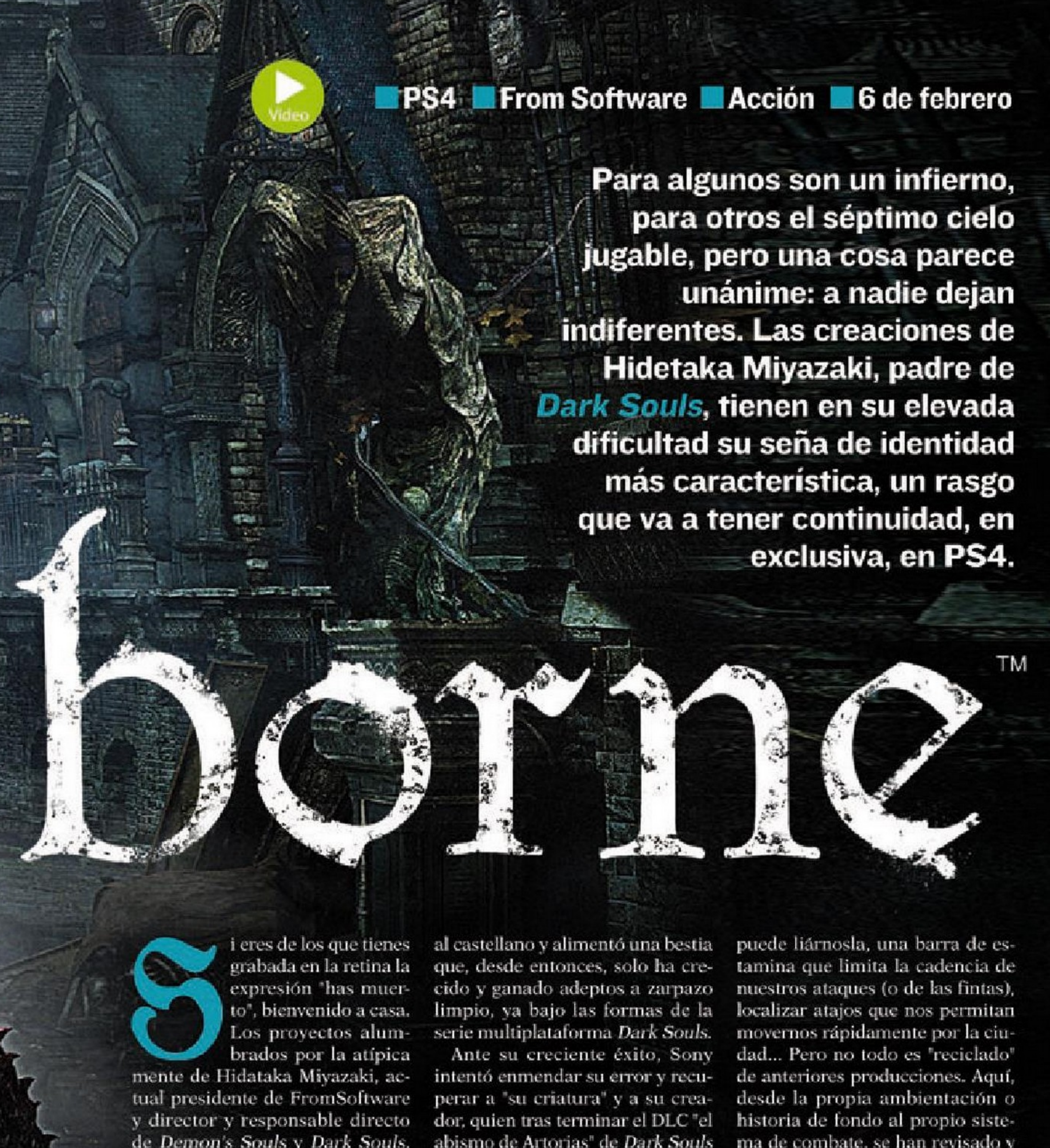
OTROS PERSONAJES no inspirados en alguien real se cruzarán con el camino del héroe. En concreto, trataremos con varios miembros de la Secta de los Asesinos en nuestro adiestramiento. Pero será Élise, la hermana de Arno, el personaje ficticio que tenga un peso más importante en el devenir de la historia.



¿Y EN EL PRESENTE?

UBISOFT NO HA SOLTADO PRENDA (en el momento de cerrar este número) sobre los personajes que veremos en el presente. Se supone que Shaun y Rebecca volverán y se ha insinuado que el héroe será anónimo, pero estará fuera de Abstergo Entertainment.


Blood



Para algunos son un infierno, para otros el séptimo cielo jugable, pero una cosa parece unánime: a nadie dejan indiferentes. Las creaciones de Hidetaka Miyazaki, padre de *Dark Souls*, tienen en su elevada dificultad su seña de identidad más característica, un rasgo que va a tener continuidad, en exclusiva, en PS4.

Si eres de los que tienes grabada en la retina la expresión "has muerto", bienvenido a casa. Los proyectos alumbrados por la atípica mente de Hidataka Miyazaki, actual presidente de FromSoftware y director y responsable directo de *Demon's Souls* y *Dark Souls*, han enamorado a un importante grupo de jugadores gracias a unos niveles de dificultad y exigencia desquiciantes para algunos, y adorables para otros. El regreso a esta dificultad endiablada, al reto puro y duro, comenzó con *Demon's Souls*, el título exclusivo de PS3 que la propia Sony ninguneó fuera de Europa hasta que Bandai Namco lo acogió en su seno, lo tradujo al castellano y alimentó una bestia que, desde entonces, solo ha crecido y ganado adeptos a zarpazo limpio, ya bajo las formas de la serie multiplataforma *Dark Souls*.

Ante su creciente éxito, Sony intentó enmendar su error y recuperar a "su criatura" y a su creador, quien tras terminar el DLC "el abismo de Artorias" de *Dark Souls* en 2012, comenzó a maquinar cómo podría ser un nuevo juego exclusivo para una máquina de Sony, que además acabaría siendo su debut en la nueva generación.

→ *BLOODBORNE* SE SUSTENTA SOBRE UNOS SÓLIDOS PILARES que remiten, sí o sí, a los de la serie "Souls". Combates en los que hasta el menor de los enemigos puede liárnosla, una barra de estamina que limita la cadencia de nuestros ataques (o de las fintas), localizar atajos que nos permitan movernos rápidamente por la ciudad... Pero no todo es "reciclado" de anteriores producciones. Aquí, desde la propia ambientación o historia de fondo al propio sistema de combate, se han revisado y modificado para que, aún siendo una experiencia "familiar", conocida, al mismo tiempo sea distinta.

La historia nos llevará a Yharnam, una ciudad maldita que, en otro tiempo, era conocida por sus remedios medicinales, capaces de curar casi cualquier enfermedad. Allí acudirá nuestro personaje, en busca de una cura para un extraño mal. Pero, lejos de encontrar la ▸▸

BLOODBORNE será un action RPG a lo *Dark Souls*. Las opciones para personalizar al protagonista estarán presentes...

Un estilo familiar... con novedades

Combates, dificultad, control... muchos elementos remiten a *Dark Souls*, pero con muchos matices.

ARMAS. Todas podrán mutar entre dos formas distintas. Contarán con ataques cargados presionando un botón...



MUNDO. Cada zona contará con jefes, peligros de todo tipo y podremos dejar notas para otros jugadores.



JEFES. Enormes, difíciles... Al menos, si los haces sangrar recuperarás algo de vida. Echarás en falta los escudos...

legendaria ciudad en todo su esplendor, las calles han sido tomadas por sus habitantes, ahora tan violentos como enfermos. Los que se encuentran en una fase más avanzada de la enfermedad han mutado en criaturas como hombres lobo, mientras que los que aún conservan su apariencia humana se han agrupado para dar caza a los primeros... y a cualquiera que se acerque, incluidos nosotros. La historia general es esta, pero como en *Dark Souls*, no busca acaparar todo el protagonismo ni restar importancia al propio juego. Estará ahí, de fondo, con mucho que desvelar si el jugador quiere... o puede.

A la hora de jugar, los amantes de la serie *Souls* se van a sentir como en casa desde el primer minuto. Y es que el "núcleo duro" del control va a retener muchas de las claves de los anteriores juegos: dos botones de ataque con intensidades distintas, un botón para dar un paso atrás o rodar, otro para acción, otro para usar un ítem, poder equipar en cada mano diferentes armas o ítems... Pero bajo estas similitudes, hay un montón de aspectos que también van a marcar las diferencias. Dejando a un lado los nuevos sistemas que introduce (que detallaremos un poco más adelante), las dos más importantes son que no contamos con un escudo para protegernos y, asociado a esto, que el ritmo de los combates y la velocidad general del juego es sensiblemente más rápida y ágil que en *Dark Souls*. La ausencia del escudo fue una de las primeras cosas que se decidió a la hora de desarrollar el juego y, en su lugar, contamos con un trabuco o escopeta corta. Este arma será vital para controlar a los grupos de enemigos que nos acecharán en *Bloodborne*. Ya solo este par de aspectos cambian por completo la filosofía de su acción: si en *Dark Souls* debíamos protegernos y esperar al mejor momento para atacar y así sobrevivir, en *Bloodborne* deberemos ser más proactivos y lanzarnos más al ataque.

→ SOLO ASÍ SE PUEDE EXPLICAR OTRA DE LAS NOVEDADES en el sistema de juego, el llamado "regain" o recuperación, que nos permitirá conseguir de nuevo parte de la vida que un enemigo nos haya quitado, siempre y cuando consigamos hacerle sangrar dentro de un reducido margen de tiempo. Es, una vez más, el clásico dilema "riesgo-recompensa" que Hidetaka ha planteado en sus juegos, pero con un giro y llevado a un nuevo terreno. Y hay más.

Todas las armas principales del juego se podrán transformar y, por ejemplo, pasar de ser un arma de una mano a tener que usar las dos. Con ello, además, cambiarán incluso sus funciones. Pongamos como ejemplo una de las primeras armas que se han visto, una especie de navaja/cuchillo de carnicero que en su forma original ▸▸



LAS CAMPANAS jugarán un papel importante. Al oír su sonido, los enemigos se reagruparán, tal y como vimos en *Resident Evil 4*...







BLOODBORNE SERÁ LA PRIMERA GRAN EXCLUSIVA DE PS4 EN 2015



EL COOPERATIVO será para hasta 4 jugadores, uno más que en *Dark Souls*, y partirá de reglas similares (al morir, regresamos a nuestro mundo).



LOS MENSAJES DE AYUDA de otros jugadores (este pergamino con bichines) aparecerán al jugar online. Podremos dejar los nuestros, votar su utilidad...

Yharnam, la ciudad maldita

Los estilos victoriano y gótico se unirán para crear un oscuro universo con personalidad.



BASE EUROPEA. Sus creadores no solo han tomado como referente el Londres victoriano, sino que también han puesto sus ojos en el Este de Europa para dar forma a Yharnam.

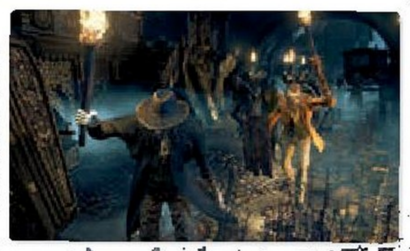


DETALLE. El poder de PS4 va a permitir crear unos entornos más detallados. Sirva de ejemplo este interior. FromSoftware está contando con la ayuda de Japan Studio para exprimir la consola.

CRUELDAD. Empalados, ahorcados, quemados en piras... cada zona tendrá sus propios detalles lúgubres, que ayudarán a reforzar la sensación de estar en una ciudad maldita...



EN MANADA. También va a ayudar que la ciudad deje sensaciones muy distintas a lo visto en *Dark Souls* el simple hecho de que los enemigos trabajen y se muevan en grupos más numerosos.



EL DISEÑO DE LOS ENEMIGOS es soberbio. Su nivel de detalle (pelo que se agita, ropas...) marcan la diferencia con la generación previa.

"Remedios" contra la enfermedad

Martillos, lanzas, espadas, trabucos... todas las armas del juego "ayudarán" a erradicar el mal de Yharnam.

MUTANTES. Pulsando un botón, todas las armas cambian de forma. Además, hay ataques cargados y mucho más...

ESTILOS. Cada arma representará un estilo de juego distinto. Esta maza no es igual de rápida que las espadas cortas...



ARMA DE FUEGO. Servirá para controlar a los grupos de enemigos. Eso sí, no podremos acarrear mucha munición...

es una destructiva hoja en las distancias cortas para, una vez transformada, se convierta en una espada de dos manos para mantener a raya a los enemigos. Y todas las armas (martillos, lanzas, espadas cortas...) contarán con la habilidad de transformarse y además realizar un ataque especial mientras cambian de forma. Añade ataques cargados (presionando un botón) o dos ranuras para ítems (uno para ítems de recuperación de vida y otro para arrojadizos) y las sensaciones y estrategias posibles difieren mucho de lo visto en los *Souls*...

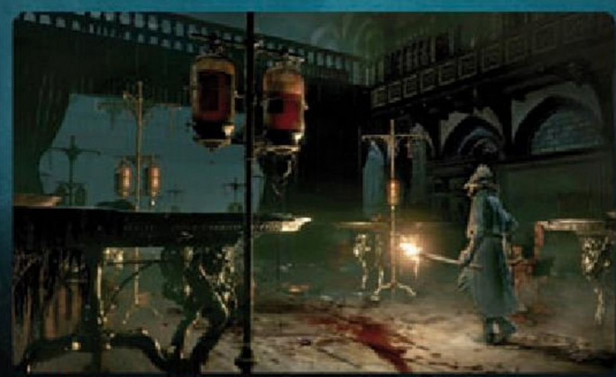
→AUNQUE AÚN HAY MUCHAS INCÓGNITAS, como si el mundo presentará tendencias (algo en lo que podría intervenir la sangre, aún sin confirmar), sí se sabe que volverán sus originales y atípicos modos online. No faltará el cooperativo, aquí para 4 jugadores, con unas reglas y esquemas parecidos a las de *Dark Souls* (ítems para "invocar" a otros jugadores, al morir volvemos a nuestro mundo...) e incluso podremos dejar mensajes con pistas para otros jugadores. Pero todo en un mundo más bello y detallado, que se moverá a 1080p y, como mínimo, 30 frames estables, algo que será un logro para FromSoftware, un estudio con ideas brillantes, pero que carece del nivel técnico (algo en lo que esta vez está ayudando Sony con su Japan Studio). Todo para conseguir que *Bloodborne* sea una exclusiva por la que merezca la pena comprarse una PS4. ■



CON LA CRUCETA, como en *Dark Souls*, podremos elegir el equipo a llevar en cada mano (antorcha, escopeta...). Incluso tendremos 2 ranuras para distintos tipos de ítems, uno arrojadizo y otro de vida.



UNA NUEVA RACIÓN DE "HAS MUERTO" es lo que nos espera en Yharnam, donde no faltarán las trampas mortales, las emboscadas por sorpresa...



LA AMBIENTACIÓN GENERAL será bastante oscura y, aunque habrá algunas zonas a plena luz del día, la escasez de luz será una constante en el juego.

LA BASE ES *DARK SOULS*, SÍ, PERO CON MATICES QUE LO HACEN MUY DISTINTO

¿Conectado con Demon's Souls?

Un pequeño bug en la reciente beta revela información "misteriosa"...



¡UMBASA! Si has jugado a *Demon's Souls* sabrás que "Umbasa" era una expresión que algunos personajes, a modo de "amén" o similares, decían al terminar sus diálogos, como esta devota del Nexo.



¿CONECTADOS? Una bug de la beta permitía acceder a zonas ocultas con un jefe que, al matarnos, decía Umbasa, desatando todo tipo de teorías. ¿Se tratará del mismo universo que *Demon's Souls*?



En Carrefour siempre encontrarás las mejores ofertas

Exclusivo Carrefour



Pack consola PS4 500 GB + Dualshock 4 + Assassin's Creed 4 + Rayman Legends + Trials Fusion

439€

Exclusivo Carrefour



Pack consola PS3 12 GB + Dualshock 3 + Minecraft + Uncharted 3

209€

Exclusivo Carrefour



Pack consola Wii mini roja + Mario Party 9 + Súper Mario Galaxy 2

139€



Pack consola PS VITA + tarjeta de memoria 8 GB + Adventure Mega Pack (5 juegos descargables) o Pack consola PS VITA + tarjeta de memoria 4 GB + FIFA 15

199€
La unidad

24/10/2014



Pack consola NINTENDO 2DS + juego preinstalado (Tomodachi Life o New Super Mario Bros 2)

129€
La unidad



Síguenos: @CarrefourTec

¡Novedad!



"The Evil Within" para
PS4 o XBOX ONE

59,90€
La unidad

También disponible para
PS3 y XBOX360 a 54,90



"F1 2014" para
PS3 o XBOX360

54,90€
La unidad



"Borderlands, the Pre-sequel"
para PS3 o XBOX360

44,90€
La unidad



"La Voz" + 2 micrófonos para
PS3 o Wii

59,90€
La unidad

Disponible juegos sin micrófono por
29,90€

Próximos lanzamientos

24/10/2014

"The Walking Dead, Temporadas
1 y 2" para PS4 o XBOX ONE

29,90€
La unidad

También disponible para
PS3 y XBOX360

24/10/2014



"Wii Party U"

44,90€

24/10/2014



"Disney Magical World" para 3DS

39,90€

23/10/2014



"Just Dance 2014"
para Wii

44,90€

También disponible para WII U, PS4,
XBOX ONE, PS3 y XBOX360 a 49,90€

31/10/2014



"Sunset Overdrive"
para XBOX ONE

54,90€

31/10/2014



"W2K15" para
PS4 o XBOX ONE

59,90€
La unidad

También disponible para
PS3 y XBOX360 a 49,90€

30/10/2014



"Invizimals La Resistencia"
para PS VITA

26,90€

30/10/2014



"Singstar Megahits" para
PS4 o PS3

26,90€
La unidad

Compra ahora en nuestra tienda Online
todos estos artículos sin gastos de envío



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 48

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL. La aclamada mezcla de shooter, rol y sandbox de 2K Games se despide de PlayStation 3 y Xbox 360 con su entrega más alocada y desenfrenada.



PÁGINA 52

THE EVIL WITHIN. Shinji Mikami, el padre del "survival horror", ha vuelto listo para hacernos pasar un mal rato.



PÁGINA 56

SUPER SMASH BROS. El "crossover" de lucha de Nintendo se estrena en una portátil con sus señas intactas.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



















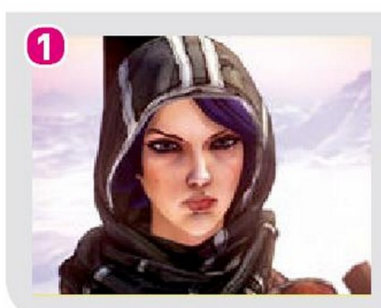



18 ■ Shoot 'em up ■ 2K Australia ■ 1-4 jugadores ■ Castellano ■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Gameplay
Tráiler

La saga pasa de ser una de las más locas a ser la más lunática

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL



1

Desde *Moon Cresta* o *Duke Nukem 3D* hasta *Destiny* o incluso *Gran Turismo*, muchos juegos nos han llevado a la luna, pero ninguno de un modo tan "alunizante" como esta pre-secuela.

■ **UNA DE LAS SERIES MÁS QUERIDAS** de la pasada generación cierra su ciclo en 360 y PS3 (también sale en PC) con una tercera entrega cuya premisa inicial resulta incluso más estrambótica que las locuras a las que nos tenía acostumbrados. Está ubicada entre la primera y la segunda entrega (de ahí lo de "Pre-Secuela") pero ambientada en Elpis, la luna de Pandora. Y esa ubicación, que en un primer momento puede parecer un simple lavado de cara para mostrar otros escenarios que no fueran la sobreexplorada Pandora, pronto se descubre como un giro sustancial en las mecánicas de los combates. La fuerza de la gravedad en Elpis es mucho menor, por lo que podemos dar saltos increíbles para movernos de un lado a otro con facilidad.

Además, como la atmósfera de la luna de Pandora no es muy respirable que digamos, necesitamos recargar los tanques de oxígeno con los que vamos equipados para no morir ahogados. Estos tanques también nos permiten gastar parte de nuestras reservas para planear por los escenarios, que además están repletos de saltadores (al estilo de lo que veíamos en *Resistance*) que nos proyectan hacia las alturas. Gracias a ellos los tiroteos se convierten en una locura todavía mayor que lo que vimos en pasadas entregas.

→ **CUATRO BUSCA-CÁMARAS**, que ya habíamos conocido en anteriores entregas, se convierten en los nuevos y osados protagonistas de la tercera entrega. Athena, la gladiadora, es una asesina de la corporación Atlas que puede usar su escudo para absorber el daño





BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL nos traslada a Elpis, la luna de Pandora, con saltos a baja gravedad y nuevas armas.



ADEMÁS DE DAR SUPER SALTOS, también podemos lanzarnos desde el aire para machacar a nuestros rivales.



CUATRO VIEJOS CONOCIDOS se convierten en los "protas" de esta tercera entrega. Algunos incluso eran villanos.

El rol como segundo hogar

Aunque la mayor parte del tiempo lo pasamos disparando a todo lo que se mueve la saga siempre ha ofrecido un alto componente rolero. Un mundo abierto, cientos y cientos de armas generadas aleatoriamente y una evolución de nuestro personaje al más puro estilo de Dragones y Mazmorras:



EL EQUIPAMIENTO se genera de modo aleatorio ofreciendo una cantidad de posibilidades casi infinitas para personalizar a nuestro personaje.



LAS HABILIDADES se dividen en tres ramificaciones distintas: defensivas, de ataque, especiales,... Tan completo como en un juego de rol.

2



3



FUNDAMENTOS DEL ESBIRRO

La saga *Borderlands* puede ser una de las más chifladas que hemos visto y esta entrega lo hace todo más a lo loco:

1. EL ARGUMENTO se sitúa entre la primera y la segunda entrega (de ahí el chiste de su nombre) siguiendo los pasos de Jack el guapo.
2. LOS COMBATES en primera persona son la base jugable. En esta entrega se han añadido jugosas novedades a las mecánicas, como los supersaltos en gravedad 0 y las armas congelantes y de láseres.
3. EL COMPONENTE ROLERO, con el constante "looteo" de nuevas armas y equipo es lo que nos pica para seguir jugando.

recibido y luego lanzarlo cual mortífera cuchilla con la que rebanar las cabezas de nuestros enemigos. Wilhelm, un ingeniero de Hyperion, es el bruto del equipo. Su habilidad especial invoca a dos drones, Loba y Santo. Mientras que Loba se dedica a atacar a los enemigos cercanos, Santo se afana en recuperar nuestra energía. Además, como es un ciborg podemos añadirle un brazo robótico que lanzamos como Mazinger Z, unas piernas que nos permiten correr mientras disparamos o un cañón que coloca en su hombro para disparar descargas de láseres. Nisha, que era comisaria de Lynchwood en *Borderlands 2*, puede entrar en el modo "enfrentamiento" que aumenta el daño que hacemos y nos permite apuntar automáticamente. El cuarto en discordia no es otro que Claptrap, uno de los simpáticos robots buque insignia de la serie. Su habilidad principal "buscacámaras.exe" es una suerte de ruleta de habilidades que evalúa la situación en la que nos encontramos (tipo de enemigos, energía que nos queda, etc...) y nos otorga un ataque especial al azar.



Enemigos

Tienen la misma pinta de locos que en anteriores entregas pero ahora, además, hacen super saltos.

Os presentamos al gran Claptrap

Aunque había otros tres personajes y los hemos probado todos, no hemos podido resistirnos a la tentación de controlar al genial Claptrap, el robot enano de pasadas entregas:



EL SENTIDO DEL HUMOR empieza en el minuto 0 cuando ya nos preguntan si de verdad estamos tan locos como para escoger al robot en cuestión.



LA RULETA DE LA MUERTE, llamada buscacámaras.exe en el juego, nos aplica una habilidad especial cada vez que la usamos. Una lotería.



LOS NUEVOS VEHÍCULOS ANTIGRAVEDAD resultan perfectos para moverse por la superficie de la luna Elpis.



LAS NUEVAS ARMAS con efecto congelador y las de láser aumentan aún más un arsenal realmente completo.



EL JUEGO COOPERATIVO PARA 4 JUGADORES sigue siendo uno de los puntos fuertes para disfrutar de *The Pre-Sequel.*



LA AUSENCIA DE GRAVEDAD supone un cambio de aires en los combates, que se vuelven mucho más verticales.



EL SIMPÁTICO CLAPTRAP puede convertirse en un soldado, un pirata, un mago, etc. Todas son letales y tronchantes a la par.

Nisha

La vimos como sheriff de Lynchwood en *Borderlands 2.* Su habilidad especial le deja apuntar automáticamente.

Puede tocarnos llevar una arma en cada mano y disparar sin parar a lo loco, puede que nos toque crear un pequeño robot que causa estados alterados en los enemigos o una fiesta Torgue de granadas que dañan por igual a amigos y enemigos... Vamos, una lotería. Como habréis podido adivinar, ha sido nuestro elegido.

EL PUNTO FUERTE DE LA TERCERA ENTREGA vuelve a estar, pese a las novedades, en la perfecta mezcla de shooter, elementos roleros y juego cooperativo para 2 jugadores en pantalla partida o 4 jugando online. La generación aleatoria de armas como recompensa es otro de los puntos fuertes que nos mantiene enganchados para seguir jugando.

El apartado técnico se ha quedado algo anticuado, ya que el Unreal Engine 3 se ha visto sobrepasado por su hermano mayor. No es que *Borderlands* haya sido alguna vez un prodigio técnico, pero se nota que no ha avanzado mucho con el paso de los años. El doblaje sigue siendo igual de genial y el sentido del humor, otro de los alicientes que nos invita a seguir jugando (Jack el guapo y Claptrap


WILHELM es el experto en armas pesadas. Es medio ciborg, así que le añadimos nuevas piernas, brazos, armas acopladas...





■ EL DESARROLLO GANA GRACIAS A LOS SUPERSALTOS Y LAS NUEVAS ARMAS ■

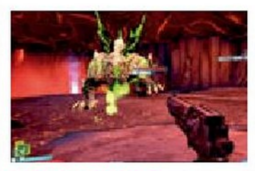




LA AMBIENTACIÓN en Elpis es más oscura que en anteriores entregas (izq.) ya que es un mundo dominado por Hyperion (dcha).

Una luna llena de peligros

Pandora ya era un sitio peligroso en el que buscar todo tipo de aventuras (la mayoría aventuras con mucha violencia) y su luna, Elpis, no iba a ser menos. La mayoría de estos macarras repite de anteriores entregas, aunque ahora llevan un casco para respirar que podemos reventar a tiros para dejarles sin aliento, literalmente:



LA FAUNA SALVAJE puede ponernos en grandes aprietos si damos con bicharracos de este calibre. Si no cumple usted con el nivel, vuelva mañana.



SALVAJES SIN MÁS es lo que nos encontramos con más frecuencia. Mercenarios que solo buscan saquear y arramplar con lo que pillen.



LOS JEFES DE HYPERION, la corporación enemiga en esta entrega, son los más temibles del juego. Suelen ser robots super evolucionados.

siguen siendo los reyes). Aunque las distintas zonas siguen estando divididas por tiempos de carga, la sensación de recorrer un mundo abierto a nuestro aire en busca de misiones o nuevos retos nos embriaga una vez más.

The Pre-Sequel reúne lo mejor de las dos primeras entregas y lo multiplica con saltos imposibles, tiroteos en el aire y un desarrollo aún más frenético y lunático. Lo malo es que, aunque introduce novedades, no resulta tan sorprendente y nos deja con la sensación de estar jugando a lo mismo con pequeñas mejoras. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Las novedades jugables,** como los super saltos o las nuevos vehículos y las armas congelantes.

■ **Controlar a Claptrap** es un sueño para cualquier fan (digo esbirro) de *Borderlands*.

Lo peor

■ **El motor gráfico** se ha quedado bastante anticuado. Parece claro que Unreal Engine 3 ya no da más de sí.

■ **Poca innovación,** aunque haya novedades, respecto a pasadas entregas.

Alternativas

• **Destiny** ofrece un desarrollo parecido con unos combates excelentes, aunque en un mundo mucho menos abierto.

• **Dead Island** está más centrado en los combates cuerpo a cuerpo pero tiene un desarrollo muy similar.

■ **GRÁFICOS** El Unreal Engine 3 sigue intentándolo, pero se nota que los años no pasan en balde. Tiene algo de popping. **80**

■ **SONIDO** Los efectos de sonido están bien, las voces (en castellano) son excelentes, pero la música es regulera. **88**

■ **DURACIÓN** Más de 50 horas para completarlo todo, nueva partida + y juego cooperativo para 4. ¿Alguien da más? **92**

■ **DIVERSIÓN** El juego cooperativo con 3 amigos, el mundo abierto, los combates y su humor enganchan. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 90

Valoración

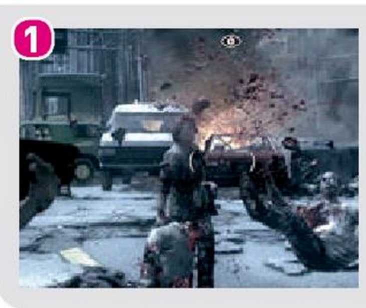
2K y Gearbox se han querido despedir a lo grande de la pasada generación con un juego que reúne las virtudes de anteriores entregas y le añade pequeñas novedades que lo mejoran, pero que no sorprende como los primeros.

18 ■ Aventura de acción ■ Bethesda ■ 1 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

El terror... ¿llama a tu puerta?

THE EVIL WITHIN





Shinji Mikami, el padre de *Resident Evil* y el Survival Horror "moderno", quiere demostrar que el género, incluso en su deriva a la acción, aún puede asustar. ¿Lo conseguirá?

■ **EN DESARROLLO DESDE 2010, *THE EVIL WITHIN*** ha sido etiquetado como el "regreso" a los orígenes del Survival Horror, cuando la escasez de munición, los puzles y la angustia y la tensión imperaban sobre la acción de las últimas entregas de, por ejemplo, *Resident Evil*. Pero, tras completar la aventura, podemos decir que solo consigue sus objetivos en parte. Y es que, tras probar la demo de *P.T.* y descubrir el verdadero terror, podemos afirmar que aquí no vas a encontrar nada de eso: algún susto sí, pero miedo de verdad, nunca. En más de una ocasión pensarás que estás viendo un homenaje a los cuatro primeros *Resident*, en especial *RE4*, más que otra cosa. Guiños directos a algunos momentos de la saga como un encapuchado con motosierra en un pueblecito o la aparición de gigantes, el arsenal disponible (ese Magnum de moda) e incluso temas musicales como "Claro de Luna" remiten a los anteriores trabajos de Mikami con la saga de Capcom. Todo remezclado también con cierto poso *Silent Hill*, con un constante juego al despiste, entornos que cambian a nuestro paso gracias a su trama, que nos lleva al interior del propio mal de la mano de Sebastian Castellanos, quien se adentra en el hospital mental Beacon para investigar un asesinato múltiple. Nada será lo que parece...

➔ **LA AVENTURA SE ESTRUCTURA EN TORNO A 15 CAPÍTULOS**, en los que siempre se combinan los mismos elementos de juego: la acción, la "microgestión" de los recursos y el sigilo. La acción remite a la que vimos en *RE4*, con grupos de enemigos atacándonos muy en





THE EVIL WITHIN nos transporta a un mundo de pesadilla: trampas, enemigos, entorno... TODO jugará en nuestra contra.



EL SIGILO es una pieza central. El ojo de la parte superior indica la cercanía de enemigo; más grande si nos ha visto.



EL DISEÑO de las criaturas, y de los entornos, es de lo mejorcito del juego. Las hay pequeñas... y muy grandes.

Una visita al psiquiátrico

En todos los capítulos encontraremos unas puertas especiales, que, a través de un espejo, nos devuelven a la "tranquilidad" del psiquiátrico. Aquí podremos realizar algunas tareas, como mejorar a Sebastian, encontrar algunos documentos y más...



TAQUILLAS. Si localizamos y rompemos unas estatuas, obtendremos llaves, que nos permiten abrir estas taquillas con munición, gel verde...



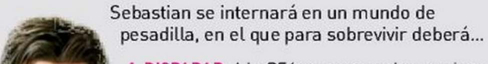
DETERIORO. Aparte de ver cómo va degenerando el psiquiátrico, podremos encontrar documentos, hablar con otros personajes...



2

3

SOBREVIVE A LA PESADILLA



Sebastian se internará en un mundo de pesadilla, en el que para sobrevivir deberá...

1. **DISPARAR.** A lo *RE4*, con grupos de enemigos acechándonos. Al presionar L2, entramos en vista en primera persona, para apuntar mejor.
2. **SIGILO.** Ahorra balas entrando en modo sigilo (R1) y acuchillando enemigos por la espalda.
3. **QUEMAR.** Las cerillas son limitadas, pero necesarias para acabar rápidamente con los enemigos abatidos o "dormidos".

la línea de los ganados (con armas blancas, dinamita...), pero con una diferencia: cualquiera puede resultar letal si no tenemos cuidado. Y eso sin contar con los jefes finales, que de nuevo son de todos los tamaños y colores y plantean todo tipo de situaciones, desde tener que huir de ellos porque son invencibles a poder matarlos de forma opcional o estar encerrados con ellos en un pequeño cuarto.

Estos encuentros los vivimos con la clásica vista "cámara al hombro", que cambia a primera persona al apuntar a los enemigos y una relación de aspecto de 2.35:1, lo que deja unas hermosas bandas negras por encima y por debajo de la imagen, según su creador para dar mayor sensación cinematográfica.

→SOBRE LA GESTIÓN DE LOS RECURSOS, llevamos poca munición e ítems encima, pero no es menos cierto que recogiendo frascos de gel verde podemos mejorar a Sebastian y aumentar su capacidad para acarrear ítems, sin olvidar que desactivando trampas del entorno recogemos piezas ▶▶

Sebastian

Castellanos es el protagonista, un detective que difiere mucho de Leon S. Kennedy. Le presta la voz el actor Eduardo Bosch, quien dio vida a Garret en *Thief*.

Vuelta a... ¿los orígenes?

The Evil Within prometía un regreso al Survival Horror puro y duro y, aunque algunos aspectos apuntan a ello, otros no tanto. Ahí está la acción, en ocasiones, exagerada... o los puzles.



PUZLES. Haberlos "haylos", pero ni son muy abundantes ni muy difíciles (las pistas suelen estar cerca). Eso sí, en algunos casos, como este, en inglés...



ACCIÓN. Desde atropellar enemigos mientras vamos en bus a usar las armas fijas de un jeep, aquí sigue habiendo acción "descerebrada".



SUSTOS. Apenas hay un par a lo largo de toda la aventura y, son previsibles. No hay terror, más bien tensión a lo que nos espera al doblar la esquina.



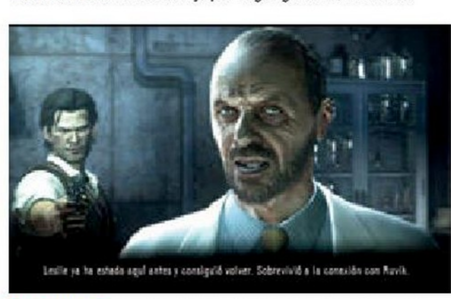
LAS REFERENCIAS a *RE4* -y la saga en general- son muy frecuentes. Por no faltar, no falta ni una criatura acuática...



UN HOSPITAL, el metro, una fábrica de maniquíes... la ambientación es variada y, por regla general, funciona.



LAS ARMAS de los enemigos, como este hacha, se pueden recoger y usar, aunque solo tienen un uso (y no todas).



EL DOBLAJE al castellano es bastante bueno, con voces conocidas que trabajan habitualmente en la televisión.



LA IA es un poco pobre. Hay botellas para distraer a los enemigos, pero no hacen caso al ruido, y pocas veces a la luz...

Hombre Caja

Es uno de los enemigos recurrentes. Cuidado con su martillo, que se puede "clavar" en nuestra cara con facilidad...

para crear nuestros propios virotes para ballesta, acabando así con la sensación de escasez. Te quedarás sin balas, sí, pero siempre tendrás un arma de la que tirar. Además, con los enemigos "estandar" la opción del sigilo suele ser la recomendable: píllalos por la espalda para acuchillarlos y ahorrar balas.

Estos elementos dejan un estilo de juego que, en unos cuantos capítulos, es un ejercicio de ensayo y error: prueba una táctica y si fallas, prueba otra. Sumado a que el sistema de checkpoints no siempre es el mejor para el jugador, vas a morir y repetir algunos pasajes unas cuantas veces (98 en total durante nuestra partida), incluso en la dificultad Inexperto, la más baja de las 3 disponibles. Un desarrollo que, pese a la acción, a veces resulta lento por basarse demasiado en el sigilo y la repetición.

TÉCNICAMENTE EXHIBE ALGUNOS DETALLES de gran calidad, como el acabado de algunos entornos y criaturas, pero, del mismo modo, no termina de esta bien pulido: hay bastante clip-





LOS DETALLES GORE, como en *Resident Evil 4*, son abundantes. Las muertes de Sebastian, como esta, son solo un ejemplo de ello.





■ *THE EVIL WTIHIN* OFRECE ESCENARIOS DE PESADILLA... PERO NO CONSIGUE ATERRAR ■





EL GEL VERDE es "la moneda" de cambio para mejorar las armas, ampliar huecos para ítems, resistir más tiempo en carrera, etc.

Un "bicho" para cada ocasión...

Los enemigos finales son uno de los encantos del juego. Y los hay de todo tipo, desde los que emulan al terror japonés (como la horripilante Laura con múltiples brazos) al propio Ruvik, que en algún encuentro es invencible. Hay incluso o mutaciones enormes... Eso sí, en algunos casos son como puzles, y es frecuente el ensayo y error.



LAURA. Tras el tipo de la motosierra, es uno de los primeros jefes en aparecer. Si te atrapa, estás muerto... tengas la vida que tengas.



ALFA. Remite a las mutaciones de *Resident Evil*, y es un gran amasijo de carne cuadrúpeda, que incluso nos sacará a golpes de las habitaciones...



GIGANTES. Otro claro guiño a *RE4* son los enemigos más grandes. No solo humanoides: aquí también hay un "perrazo" tamaño XXL, aparte de Alfa.

ping, algunos ítems desaparecen al intentar cogerlos o patearlos, cerillas que derrochamos porque el enemigo no "arde", tiempos de carga generosos cada vez que palmamos... Pero, a cambio deja una duración más que respetable (entre 15-20 horas en nuestra primera partida, con Partida +), con numerosos coleccionables, secretos y desbloqueables, así como un buen doblaje al castellano (y selector de voces y subtítulos independientes). Puede que ni la historia ni el ritmo de juego sean lo mejor que haya firmado Mikami, pero los amantes del género lo disfrutarán. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Es una aventura larga,** en la que cualquier enemigo puede fundirte.

■ **El diseño de entornos** y criaturas, en especial los jefes finales (aunque algunos son algo "tramposos").

Lo peor

■ **Abusa del ensayo y error,** y sumado al sigilo hace que el avance sea algo lento. Y tiene acción a saco también...

■ **La historia** no "pica". Tiene fallos técnicos y a veces parece que no llega a 30 fps...

Alternativas

• **La demo P.T.** sigue siendo gratuita en PSN. Si juegas sin guía, puede dejarte unas cuantas horas de terror.

• **El reciente *Alien Isolation*,** más Survival, aunque descansa mucho más en el sigilo, esconderse en taquillas...

■ **GRÁFICOS** La atmósfera de algunos entornos es de 10, aunque a veces no va muy fluido. ¿Con bandas negras, en 2014?	88
■ **SONIDO** Destaca el doblaje al castellano, aunque los efectos y algunos temas de la BSO roban el protagonismo.	90
■ **DURACIÓN** Entre 15-20 horas para la primera partida. Tiene Partida +, coleccionables, trofeos "chungos"...	93
■ **DIVERSIÓN** La historia no termina de entusiasmar, con mucho ensayo y error, y recurriendo bastante al sigilo...	80
PUNTUACIÓN FINAL	**85**

Valoración

The Evil Within no supone el retorno al Survival clásico. Es más una mezcla de la acción explosiva de *RE4* con la ambientación de *Silent Hill* y el sigilo de *The Last of Us*, pero sin alcanzar nunca la excelencia de todos ellos.

■ Lucha ■ Nintendo ■ 1-4 jugadores
■ Castellano ■ 44,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Peleas de Nintendo en tu bolsillo

SUPER SMASH BROS. FOR NINTENDO 3DS

Gameplay



El gran evento generacional que celebra la cultura de Nintendo llega esta vez por partida doble. Además de la edición de Wii U (para diciembre), *Smash* se estrena en una portátil.

■ **LAS DOS VERSIONES HAN SIDO DESARROLLADAS** en colaboración por Sora Ltd. (la compañía de Masahiro Sakurai, director de todos los juegos de la saga) y Bandai Namco. Ambas ediciones comparten jugabilidad, personajes y muchos de sus contenidos, aunque se diferencian en ciertos modos y escenarios, además de en su estilo visual. El desafío de trasladar a la portátil una experiencia de juego como la de *Super Smash Bros.* era enorme, pero el resultado ha cumplido todas las expectativas. La jugabilidad es tal como hemos visto en las entregas domésticas: combates en los que pelean hasta cuatro personajes, cada uno con características y movimientos muy diferentes. A medida que reciben golpes, el porcentaje de daño de los participantes aumenta, y normalmente a partir del 100% resulta más fácil lanzarlos fuera del escenario, que es el objetivo.

→ **SÓLO *SUPER SMASH BROS.* PUEDE PRESUMIR** de reunir a los protagonistas y escenarios de sagas tan célebres y variadas como *Mario, The Legend of Zelda, Donkey Kong, Pokémon, Metroid, Star Fox, F-Zero, Fire Emblem, Kid Icarus, Pikmin, EarthBound* y *Kirby* (esta última también creada por Sakurai, por cierto), entre otras. Este nuevo juego no sólo retiene a casi todos los luchadores que vimos en Wii, sino que además añade un buen número de acertadísimos debutantes para llegar a una cifra de 49 personajes jugables (51 si contamos por separado las tres variedades del Luchador Mii).

Se nota que ha habido un gran esfuerzo por mantener el equilibrio entre todos ellos: aunque son





ES EL DEBUT de Shulk (*Xenoblade*) y Little Mac (*Punch-Out!!*), entre otros.



LA PANTALLA SUPERIOR muestra la acción durante los combates.



EL TALLER DE PERSONAJES nos permite personalizar a todos ellos.



MUCHOS ESCENARIOS de esta versión están inspirados por juegos portátiles.

La senda del guerrero

Este modo es el equivalente al modo clásico que vimos en otras entregas de la saga *Smash Bros.* Tenéis que superar varios combates hasta llegar al enfrentamiento final contra la Master Hand, pero el desarrollo varía mucho dependiendo de las decisiones que toméis.



ANTES DE EMPEZAR, podéis aumentar la dificultad a cambio de más recompensas. Ya vimos este sistema en (también de Sakurai).



ADEMÁS, para cada combate podéis tomar diferentes caminos. Los rojos llevan a peleas más difíciles, pero también a mejores premios.

2



3



LUCHA Y DESBLOQUEA

El primer gran reto consiste en desbloquear a todos los personajes y escenarios, pero eso sólo es el principio.

1. PELEAS. Hay una buena variedad de modos de juego, y en la mayoría de ellos hay que librar combates contra otros personajes.
2. DESAFÍOS. Esta serie de retos nos incentivan a sacar el máximo provecho del juego, y además nos recompensan al superarlos. Tras completar un panel, se abre el siguiente. ¡Los últimos son muy difíciles!
3. TROFEOS. Otro de los grandes incentivos para no dejar de jugar es la colección de trofeos. Hay cientos para coleccionar: se consiguen a través de los distintos modos, y homenajean elementos de muchos juegos.

muy diferentes y variados, cada uno puede ser letal en las manos apropiadas. Pero la maestría no se alcanza sólo dominando el control del personaje, sino también sabiendo utilizar con destreza los numerosos ítems que aparecen en combate, y que también evocan muchos de los mejores juegos de Nintendo.

→**EL ASPECTO GRÁFICO DE SUPER SMASH BROS. PARA 3DS** tiene una intencionada diferenciación respecto a la versión que veremos en Wii U a partir del 5 de diciembre, pues la edición portátil es más cercana al estilo cómic. Los personajes están trazados con un contorno negro a su alrededor que los hace más fácilmente visibles en la pantalla de reducidas dimensiones de 3DS, aunque en las opciones es posible elegir que este contorno sea más fino o incluso hacerlo desaparecer del todo.

El diseño de personajes y escenarios está a un gran nivel, aunque lo mejor de todo es la fluidez con la que se mueve el juego, sin problemas de ralentizaciones. Además, y a pesar de que la acción ▸▸

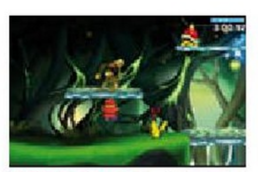
Mario

El personaje más mítico de Nintendo es el más equilibrado de todos, como es habitual. Ideal para principiantes.



Smashventura, sólo en 3DS

Este modo es exclusivo de la versión de 3DS, y puede disfrutarse tanto contra personajes controlados por la CPU como en multijugador local.



LOS ESCENARIOS están infestados de enemigos de diversos universos, y al derrotarlos obtendréis potenciadores.



TRAS 5 MINUTOS acaba la colecta de potenciadores. Cuantos más hayáis cogido, más fuertes seréis para la pelea decisiva.



LA BATALLA FINAL incluye normas al azar; ya sea todos contra todos o por equipos, por tiempo o por energía, y más sorpresas.



ESTOS INVITADOS de compañías ajenas a Nintendo son tres de los personajes más icónicos de la historia.



LEYENDAS DE LA LUCHA es un modo que nos invita a derrotar a los personajes en el orden en que "nacieron".



RESULTA CURIOSO observar este mapa, en el que podemos ver en qué partes del mundo están jugando ahora al juego.



SE PUEDE ser espectador de combates de otros jugadores, e incluso apostar goldones (la moneda del juego) por ellos.



LOS COMBATES son muy ágiles, pero intuitivos y sencillos de jugar. Eso sí, para ser un "crack" hay que tomárselo en serio.

incluye numerosos personajes y elementos en constante movimiento en una pantalla portátil, los combates rara vez se vuelven confusos, y se disfrutan tan bien como en una consola grande.

En cuanto a su magnífica banda sonora, incluye música nueva, pero también es un gran homenaje al legado de Nintendo, con numerosas remezclas de melodías de juegos protagonizados por los héroes aquí presentes, dependiendo del escenario en el que estéis jugando. Además, hay voces en español que pronuncian los modos y personajes que seleccionamos.

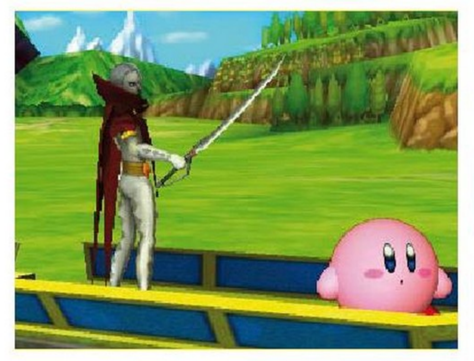
→ESTE JUEGO ES UN AUTÉNTICO IMPRESCINDIBLE para todo poseedor de 3DS, más que ningún otro del excelente catálogo de la consola, lo cual es decir mucho. Su jugabilidad es excepcional, y aún más pulida que en anteriores entregas: fácil de jugar y disfrutar, pero profundísimo y difícil de dominar plenamente. Y sus contenidos son tan amplios que cuesta creer que quepan en un juego de 3DS. Su elenco de personajes es, sencillamente, el mejor que jamás se haya visto en la historia de los videojuegos, y todos ellos han sido trasladados aquí respetando su es-



POR PRIMERA VEZ se puede pelear con Miis en *Smash Bros.* Hay tres tipos: Karateka, Espadachín y Tirador.



EL ALDEANO (A. CROSSING) Y LA ENTRENADORA de *Wii Fit* son dos de las nuevas incorporaciones más destacables.



HAY MUCHOS AYUDANTES a los que invocar para que nos ayuden. Aquí está Grahim, de *Zelda: Skyward Sword.*



CONQUISTA nos propone duelos periódicos entre personajes, basados en las victorias online que acumulan.

■ ES UNA PASADA, MUY DIVERTIDO EN SOLITARIO Y APOTEÓSICO EN COMPAÑÍA ■





ONLINE. "Por diversión" es con objetos, mientras que en"En serio" no hay ítems y los resultados quedan reflejados en las estadísticas.

Modos Estadio

Este *Super Smash Bros.* de bolsillo incluye una buena variedad de modos, aunque todos ellos están pensados para partidas cortas como parte de la experiencia portátil que busca ofrecer. Los tres modos que hay incluidos en la sección Estadio son los más ágiles de todos, y en ellos el gran objetivo es "picarse" para obtener los mejores récords posibles.



ASALTO es similar al Brawl multitudinario de Wii, y en él lucharéis contra hordas de Luchadores Mii mediante diferentes retos a batir.



BOMBA SMASH es un nuevo minijuego similar en concepto a *Angry Birds*, en el que hay que lanzar una bomba y destruir todas las dianas posibles.



BÉISBOL SMASH está de vuelta para retarnos a lanzar el saco a golpe de bate. Cuanto más dañado esté, más posibilidades tendréis de lanzarlo lejos.

píritu y manteniendo su esencia y movimientos más característicos.

Montones de desafíos que superar, trofeos que coleccionar e incentivos de todo tipo redondean este prodigioso título y os darán diversión durante muchos meses o años. Este juego es una pasada, muy divertido en solitario y apoteósico en compañía (ya sea local u online). Si tenéis una 3DS, el único motivo que puede haber para no adquirirlo es que estéis esperando a la versión de Wii U, y aun así puede merecer la pena hacerse con las dos si tenéis ambas consolas. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Excelente** jugabilidad y profundidad. Gran fluidez y amplísimos contenidos.

■ **Su plantel** de personajes es el más rutilante que se haya visto en un videojuego hasta la fecha.

Lo peor

■ **Es necesario** que cada jugador disponga de una copia para el multijugador local.

■ **El online no incluye** el modo Smashventura, el cual sólo puede disfrutarse en conexión local.

Alternativas

• **Super Street Fighter IV 3D** sigue siendo una gran opción para los amantes de la lucha.

• **Mario Kart 7** pertenece a un género muy distinto, pero también es ideal para disfrutar de los personajes Nintendo y de un gran multijugador.

■ **GRÁFICOS** Gran diseño de personajes y escenarios. Excelente fluidez y efectos. Gana en las pantallas de una XL.	94
■ **SONIDO** Buena música nueva, y excelentes remezclas de melodías inolvidables de numerosos juegos.	94
■ **DURACIÓN** Superar todos los desafíos es un reto enorme, y su multijugador os dará para muchísimo.	96
■ **DIVERSIÓN** Su jugabilidad, sus contenidos y el equilibrio entre los personajes son excepcionales.	97
PUNTUACIÓN FINAL	**96**

Valoración

Si eligiéramos un imprescindible del extraordinario catálogo de 3DS, sería este. Por su jugabilidad, por sus personajes, por sus contenidos y, en definitiva, por su magia, supone uno de los mayores logros jamás llevados a cabo en una portátil.



18 ■ Aventura de acción ■ Warner ■ 1 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Hora de aventuras... ¿aleatorias?

LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE MORDOR

1

La obra de Tolkien insufla vida a esta nueva aventura en mundo abierto, que cuenta con ideas muy novedosas para que nuestra estancia en la Tierra Media sea inolvidable...

■ **LA TIERRA MEDIA HA SIDO TELÓN DE FONDO** de beat'em ups, juegos de rol, de acción familiar al estilo LEGO... Ahora, su universo da un nuevo paso adelante al abrazar con fuerza uno de los géneros que más tirón tiene en la actualidad. No, no se trata del shooter subjetivo, sino de las aventuras en mundo abierto a lo *GTA*.

Sombras de Mordor tiene lugar entre El Hobbit y El Señor de los Anillos y nos cuenta la historia de Talion, un montaraz encargado de vigilar la Puerta Negra que separa Mordor del resto de la Tierra Media. Tanto él como su familia caen a manos de un señor oscuro de Sauron a los 5 minutos de comenzar el juego, en el tutorial, pero Talion vuelve a la vida ligado a un espectro, que no recuerda nada de su pasado. Juntos intentarán vengarse, en un desarrollo conocido, que toma elementos prestados de *Assassin's Creed* (pulsa un botón y salta o trepa de forma automática, o el sigilo), el sistema de combate de la saga *Arkham* de Batman... y otros elementos de las aventuras en mundo abierto más recientes. Sus 20 misiones principales no son muy originales en conjunto (salva prisioneros, elimina un objetivo, protege una carreta), pero tanto el conjunto de habilidades de Talion como las novedades que ofrece el mundo abierto, dejan unas sensaciones muy distintas a las de otros juegos similares. Si miramos con más detenimiento la parte que corresponde a Talion, sus habilidades como espectro le permiten dominar mentalmente a los rivales, teletransportarse al lado del enemigo y decapitarlo en décimas de segundo y otras acciones que de corte fantástico, como pasar a la





SOMBRAS DE MORDOR es una aventura en mundo abierto que recrea la Tierra Media, donde nos esperan combates, sigilo...



EL PARKOUR, como en Assassin's, está presente tanto para movernos por el entorno como para planificar estrategias.



NO REPARA EN DETALLES GORE, desde decapitaciones a apuñalamientos. Hay cientos de movimientos de remates...

Misiones para montaraces

Aparte de las misiones de la trama, *Sombras de Mordor* ofrece un buen puñado de tareas opcionales: subir a unas torres que solo se ven en el mundo espectral, recoger artefactos y sellos élficos, cazar X ejemplares de determinadas especies, misiones legendarias para nuestras 3 armas...

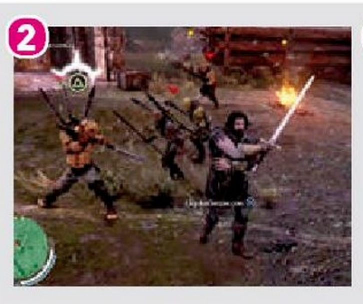


VARIEDAD. Aunque la gran mayoría se centra en "matar" algunas de estas opciones nos invitan a buscar ítems, subir a ciertas torres, etc.



DURACIÓN. Las tareas opcionales suponen casi mitad o más del juego, que puede dejar un total de cerca de 40 horas (que no está mal).

2



3



UN VIAJE... ¿INESPERADO?

Talion vuelve del más allá con un fin: vengarse. Una aventura que se sustenta en estos tres pilares...

1. MUNDO ABIERTO. Recrea una parte de la Tierra Media a través de dos mapas.
2. COMBATE. Al estilo *Batman Arkham*, con un botón para golpear, otro contras, otro...
3. SISTEMA NÉMESIS. Los enemigos evolucionan con nosotros, suben de nivel, progresan dentro del escalafón... ¡e incluso se pelean entre ellos!



dimensión espectral para localizar enemigos e ítems ocultos, que no suelen abundar en el género, con permiso del alocado *Saints Row IV*. Pero sin duda, el mayor cambio proviene del propio mundo...

➔ SOMBRAS DE MORDOR CUENTA CON ALGUNOS SISTEMAS e ideas que dotan a la Tierra Media de una aleatoriedad e incertidumbre nunca vista en un mundo abierto. El principal culpable es el sistema Némesis, que ofrece un completo escalafón militar entre las tropas enemigas (distingue entre soldados "normales", capitanes, guardaespaldas y caudillos, el máximo nivel). Cualquiera de estos enemigos nos recordará si nos cruzamos con ellos. Hiere a uno, deja que huya y en un futuro cruce te hablará de la anterior pelea e incluso lucirá sus heridas. ¿Qué eres tú quien cae? Ese enemigo subirá de nivel y puede que ascienda en el escalafón. Y no solo eso: también se pelearán entre ellos, propiciando que aparezcan nuevas misiones en el entorno para reflejar estas disputas, en las que podremos participar. Además, uno o varios de ▶▶

Talion

El protagonista es un montaraz que vuelve a la vida ligado a un espectro, que le confiere poderes y habilidades especiales.



El sistema Némesis

Es una de las claves de que *Sombras de Mordor* resulte tan divertido. Gracias a él, ofrece un ecosistema de enemigos "vivo", que progresan con nosotros, suben de nivel e incluso libran sus propias luchas de poder...



JERARQUÍA. Aparte de orcos normales, hay Uruks capitanes, guardaespaldas y caudillos. Algunas misiones tiene como objetivo debilitar la estructura.



¿FUERTE O DÉBIL? Podemos descubrir su ubicación y sus debilidades si interrogamos a determinados personajes. Puede ser clave para vencerlos.



INTROMISIÓN. Este ecosistema interferirá en las misiones, cruzándonos uno o más capitanes, de forma totalmente aleatoria.



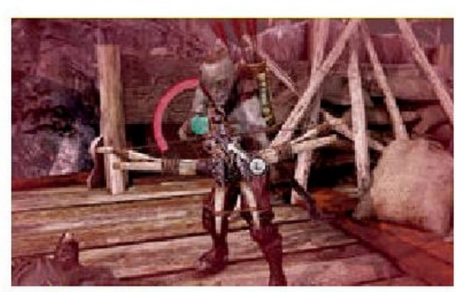
EL DISEÑO DE LOS URUK sigue a pies juntillas el estilo que Peter Jackson y la WETA imprimieron en las películas.



EL ESPECTRO puede dominar a los enemigos, hacer que se unan a nuestra causa e incluso que envíen una amenaza...



LAS HABILIDADES que vamos activando modifican la forma de jugar. Velocidad extra, teletransporte, remates bestias...



AL SER ABATIDOS tendremos una última oportunidad, un quick time event para contraatacar a quien nos tumbó.

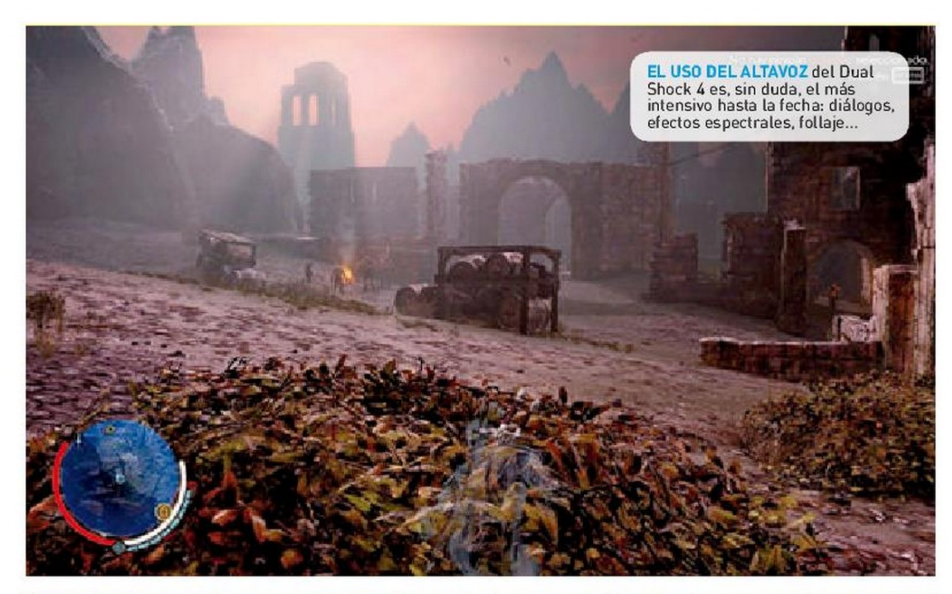


PODEMOS DOMINAR a algunas criaturas y monturas. En este último caso, incluso combatir o trepar subidos encima de ellas...

estos enemigos con rango puede aparecer en mitad de una misión, complicando su consecución. Al menos, podemos interrogar a algunos orcos especiales para conocer su ubicación en el mapa y fortalezas y debilidades, que se definen de forma aleatoria al comenzar la partida.

AÑADID CRIATURAS que podemos montar, misiones y tareas opcionales de todo tipo, desde encontrar artefactos y sellos élficos a desafíos de caza y recolección de plantas, 10 misiones legendarias por cada una de las 3 armas que portamos (espada, arco y daga), un robusto y completo sistema de mejora del personaje, con niveles de experiencia que nos reportan puntos de habilidad para desbloquear las casi 40 acciones con las que podemos modificar profundamente a Talion.

Y eso sin olvidar el Mirian o dinero para comprar mejoras de otro tipo, como espacios para runas en las armas (las obtenemos al derrotar a los jefes del ejército y dotan a las armas de efectos extra). Vamos, que por opciones



EL USO DEL ALTAVOZ del Dual Shock 4 es, sin duda, el más intensivo hasta la fecha: diálogos, efectos espectrales, follaje...





■ GRACIAS AL SISTEMA NÉMESIS EL MUNDO RESULTA MÁS VIVO E IMPREDECIBLE ■





EL DOBLAJE está cuidado. Al espectro lo dobla Roberto Encinas (Nathan Drake) y hay más voces profesionales. La del prota nos gusta menos...

Un héroe en plena evolución

Otro aspecto clave de *Sombras de Mordor* es que Talion acaba siendo un héroe muy distinto al final de la aventura, gracias a la cantidad de habilidades (cerca de 40) que podemos activar. Eso, sin contar con las mejoras que podemos aplicar a nuestras 3 armas o al propio Talion, como un incremento de la vitalidad o la concentración (ralentizar el tiempo al apuntar).



HABILIDADES. Talion cuenta con un árbol con 40 "mañas" desbloqueables, repartidas entre su faceta humana y la espectral.



RUNAS. Eliminar Uruks con rango nos da runas (algunas "épicas" al cumplir ciertos requisitos) para modificar los efectos de las armas.



MEJORAS. Podemos comprar huecos para insertar runas en las armas, mejorar la vitalidad, la concentración al apuntar, la capacidad para llevar flechas...

y profundidad tampoco es. Todo, además, a 1080p y 60 fps no constantes (aunque no petardea) y un gran doblaje al castellano.

→ **ESO SÍ, LA ACCIÓN ES UNA DE LAS CONSTANTES**, del juego y los combates, aunque intensos en las primeras horas, pueden llegar a resultar menos vibrantes en las últimas, como el argumento, que aunque engancha, no deja de ser una historia de venganza. También tiene algo de popping y los modelos de los humanos, en los vídeos, no están a la altura. Pero el resto convence... y mucho. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El sistema Némesis** logra que el mundo sea más impredecible y dinámico.

■ **Combate y habilidades** consiguen que su enfoque de la acción sea distinto al de otras aventuras similares.

Lo peor

■ **Pase de temporada** con contenido que podía estar incluido en el disco.

■ **Cosillas técnicas,** como su leve popping, las animaciones faciales. Y que la trama es algo simple...

Alternativas

• **Aventuras en mundo** abierto, y en la nueva generación hay unos cuantos: *Watch Dogs*, *Infamous*...

• **La serie *Arkham*** de Batman (y *AC*) tienen muchas similitudes a la hora de jugar, desde el combate, al sigilo... son parecidos.

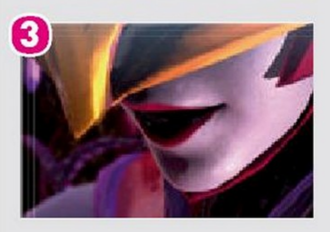
■ **GRÁFICOS** Brilla con luz propia el diseño de los Uruk, de los dos mapas, pero hay popping, algún modelo flojete...	91
■ **SONIDO** Geniales efectos de sonido, profesional y cuidado doblaje al castellano y buena música para cerrar el conjunto.	94
■ **DURACIÓN** 20 horas para la trama principal, junto con alguna tarea opcional... y aun así, apenas habrás visto la mitad.	90
■ **DIVERSIÓN** Desarrollo repleto de cosas para hacer y con muchos "imprevistos" gracias al sistema Némesis.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

Sombras de Mordor es una gran aventura, tanto en términos de duración como por su capacidad de divertir e innovar, gracias al genial sistema Némesis, que vuelve mucho más imprevisible el mundo donde jugamos.


1


2


3

TRES GRANDES MOMENTOS

En la primera entrega destacaban, por ejemplo, los niveles acuáticos. En esta secuela hay tres claves que nos hacen disfrutar y exprimir más el título de Platinum Games.

1. ANIMAL INTERIOR. Ya conocíamos a la pantera, pero en *Bayonetta 2* salimos a pasear con otro animal interior de la bruja: la serpiente. También tenemos cuervo, vampiro, mariposa y alguna que otra sorpresa animal.

2. ES UN PÁJARO, O UN AVIÓN... o una bruja infernal. Los niveles aéreos son espectaculares, y las bestias, a pesar de ser gigantescas, son ágiles en las alturas. En estos capítulos es donde demuestras tu puntería.

3. LA REINA. No os destripamos de qué lugar es la reina, ni los trucos para derrotarla, pero sí podemos contaros que este cara a cara es, más o menos, igual de impresionante que aquello de matar a Dios en el primer título.


16 ■ Beat 'em up ■ SEGA ■ 1-2 jugadores
■ Inglés (subtitulado) ■ 59,95 € ■ 24 de octubre







EL GAMEPAD vibra cuando acecha un peligro, cuando recibimos un golpe significativo y cuando utilizamos el Clímax.

El infierno se ha cabreado

BAYONETTA 2

Los Ojos del Mundo han perdido su equilibrio, y tanto el cielo como el infierno se unen a la reyerta. Si la primera historia te pareció pasada de rosca, prepárate.

■ **BAYONETTA MIDE DOS METROS Y MEDIO,** su traje de superheroína está fabricado con su propio pelo, lleva unos taconespistola y, por cierto, es una de las mujeres más poderosas del infierno. En su primera aventura se embarcaba en un viaje celestial; en esta secuela, la bruja de Umbra tiene dos objetivos, ambos infernales: salvar a su hermana Jeanne de las garras de Inferno y despejar las incógnitas del misterioso Mito de Aesir.

"Es importante que los jugadores disfruten viendo cómo los enemigos son destruidos con sadismo", en palabras de Hideki Kamiya. Ya habíamos visto esas peleas extravagantes, hiperbólicas e imposibles en la primera entrega, pero en su secuela hay un cambio bastante sustancial: no solo vamos a cazar ángeles, sino que en el infierno también están un poco revueltos, y sus criaturas son especialmente mortíferas y espectaculares. Los ángeles parecen más. Nada, eso sí, que se le resista a la última bruja del Clan Umbra.

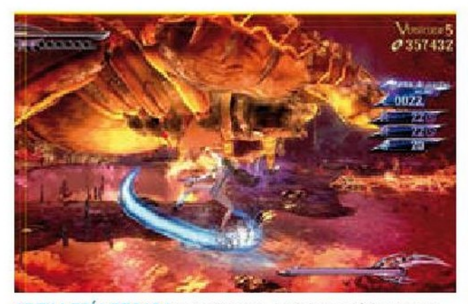
→ **PODEMOS "METERLE MANO" A BAYONETTA** con tres niveles: Clímax 1, 2 y 3, siendo este último rematadamente complicado de completar. El verdadero reto es controlar los cientos de combos que podemos ejecutar combinando los botones y gatillos de Wii U, y las pantallas de carga nos sirven de práctica.

Los más miedosos podrán elegir el lápiz táctil para derribar enemigos: un solo toque en el pad se traduce en una serie de combos, así que el dolor de muñeca es menor, pero también la satisfacción personal. Dentro de cada capítulo contamos con un

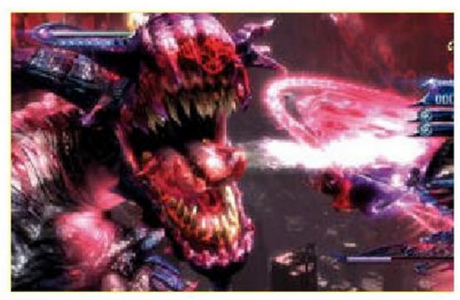
LOKI

Primordial para la trama. A pesar de su apariencia infantil, no es quien parece ser, y Bayonetta se alía con él en su viaje a Fimbulventr.





ARTILLERÍA PESADA con pistolas, bazokas o látigos que pueden equiparse tanto en manos como en pies.



LOS OBJETOS de las puertas del Infierno que no pueden faltarte: chupachups de vida y un corazón de Umbra.



MEGATONES y Gigatones multiplican la intensidad de un ataque final. Pulsando X e Y con rapidez, la sangría es mayor.

Cooperativo digno de dioses

El llamado Clímax Múltiple es la gran novedad para los amantes de Bayonetta. A lo largo de los niveles de la historia, vamos recopilando cartas de versículo que desbloquean escenarios del cooperativo. En este modo no se puede usar el control táctil de Wii U, por lo que la dificultad aumenta.



ALEATORIO contra jugadores de todo el mundo. Con este modo de juego cooperativo, la experiencia es más sorprendente y enriquecedora.



CON AMIGOS que elijamos es la manera perfecta de aprovechar *Bayonetta 2* en compañía. Con 2 pads, mucha confianza, piques y unas patatas fritas.

EL CLÍMAX DE UMBRA Y EL TIEMPO BRUJO Hay dos técnicas de combate esenciales. El tiempo brujo se activa antes de recibir un ataque y para durante unos segundos la acción de tu contrincante, y el clímax de Umbra es un ataque especial que sólo se utiliza con la barra de magia llena.





subnivel en la ciudad de Mupelheim en el que se nos proponen ciertos combates que tenemos que superar con determinados requisitos (en menos de un minuto, con medalla de oro...), y si los cumplimos recibimos recompensas especiales. *Bayonetta 2* es una apuesta arriesgada, porque no todo el mundo comprenderá su dinámico y exigente sistema de combos; pero quienes se sumerjan en esta estrafalaria aventura de brujería, ángeles y demonios sin prejuicios jamás se arrepentirán. Una exclusividad de la que los usuarios de Wii U pueden presumir. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La propia Bayonetta,** una heroína que entra directamente al Top 3 de las guerreras de Nintendo.
- **El sistema de combate:** complejo, preciso, de combos infinitos y adictivo.

Lo peor

- **Bajadas de frames** muy puntuales y bastante inofensivas. No molestan ni estropean el conjunto.
- **Que seas un ángel,** o lo que es lo mismo: que no captes lo especial que es.

Alternativas

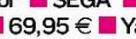
- **Metal Gear Rising: Revengeance.** Otro juego de platino que demuestra sus artes para la velocidad y los mamporros.
- **DMC: Devil May Cry.** El nuevo Dante no decepcionó con sus combos infinitos; sí en ventas.

GRÁFICOS La estética de *Bayonetta 2* es provocativa, como ella misma, pero es un espectáculo para los ojos.	96
SONIDO El leitmotiv de "Moon River" sirve como colofón de un apartado tan extravagante como los demás.	93
DURACIÓN Entre historia, misiones secundarias, escenarios del cooperativo y rejugabilidad, tenemos "Bayo" para rato.	95
DIVERSIÓN Cada combate deja una sonrisa de satisfacción digna de mención. El cooperativo le suma puntos.	96
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

Valoración

Una lección magistral de diseño y **diversidad, con una bruja que derrocha carisma y un equilibrio perfecto entre accesibilidad y profundidad. Wii U se viste de gala para recibir lo más potente que hemos visto hasta ahora en la consola.**


18 ■ Survival horror ■ SEGA ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:









ALIEN ISOLATION vuelve a los orígenes del survival horror con el juego más fiel a la película de 1979 que se haya hecho nunca.

Miedo a no sentir miedo

ALIEN ISOLATION

Quizás no sabes qué es un xenomorfo, pero si ves uno te conviertes rápido en copromorfo, porque te cagas de miedo.

■ **ALIEN ISOLATION ES EL MEJOR JUEGO DE ALIEN** realizado hasta la fecha. Sin embargo, su estilo de juego puede no encandilar a todo el mundo, por lo que algunos preferirán títulos ambientados en la serie de películas que estén más orientados a la acción.

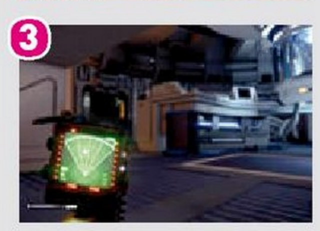
El desarrollo es puro survival horror, con una criatura que nos acecha en todo momento sin que podamos matarla, muy al estilo del mítico Némesis de *Resident Evil 3*. Por eso mismo, *Isolation* es la recreación más fiel que se haya hecho de la película original de 1979. Los tubos de ventilación, taquillas y hasta las mesas se convierten en refugios improvisados para evitar al xenomorfo. Y no es por falta de medios, ya que podemos usar un lanzallamas, una escopeta, un revólver, cócteles molotov y hasta bombas caseras (en primera persona), pero todo eso no son más que cosquillas para el alien. Lo que sí logramos es que salga por patas.

La mayor parte del tiempo lo pasamos agachados y tratando de evitar a los múltiples enemigos, como el alien, otros humanos supervivientes o los "simpáticos" sintéticos. Cada arma funciona mejor para un tipo de enemigo y, si eso no vale, también tenemos artilugios para distraerles, como bengalas, emisores de sonido o granadas cegadoras y de humo.

→ **LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DEL ALIEN**, que según sus creadores iba a aprender de nuestras tácticas, no es para tanto. Al repetir un mismo escondite o una estrategia de despiste, el xenomorfo tarda menos en descubrirnos, pero es más una cuestión de repetición y del tiempo que aguanta despis-

1


2


3


PERREAR PARA SOBREVIVIR

Puede no ser lo más valiente del mundo, pero cuando estamos hablando de vivir o morir, hacemos todo lo necesario, incluidas artimañas cobardicas de todo tipo.

1. ESCONDERNOS EN LAS TAQUILLAS. O en cualquier otro sitio que encontremos es una táctica muy digna al enfrentarnos al alien. Lo malo es que si nos quedamos mucho tiempo dentro, la criatura vendrá a husmear y puede que nos de caza.

2. DISTRACCIONES. Podemos lanzar bengalas, emisores de sonido, etc. para distraer al alien (o a otros enemigos si queremos) y así alcanzar una determinada zona sin ser vistos. Eso sí, si hacemos ruido ni una bomba de humo podrá salvarnos de alien.

3. EL RADAR. Nuestro mejor y más fiel compañero en la aventura. Nos dice en qué dirección están los enemigos, aunque también hace un ruido que puede alertar al xenomorfo (y a otros rivales) de nuestra presencia.



Ellen Ripley

La madre de Amanda, nuestra heroína, protagoniza un DLC ambientado en la mítica nave Nostromo y en la película original.







EL JUEGO ALTERNA CON ACIERTO momentos de tensión escapando del alien con zonas en las que ir con más calma.



SÓLO ES POSIBLE GUARDAR LA PARTIDA en determinadas zonas, por lo que repetimos la misma área si morimos.



AUNQUE HAY TIEMPO PARA LA ACCIÓN, el desarrollo se centra en el sigilo y la supervivencia mucho más que en los tiros.

La otra fauna de Sevastopol

Aunque contamos con un arsenal imponente que desbloqueamos a lo largo de la aventura, hay armas que no nos sirven de nada contra algunos enemigos. Lo que funciona bien para los sintéticos puede no servir de nada contra los humanos y el alien... el alien es un caso aparte:



LOS SINTÉTICOS resisten al fuego con una capacidad casi encomiable pero son vulnerables a la electricidad y a los golpes cuerpo a cuerpo.



LOS HUMANOS son muy resistentes a los ataques cuerpo a cuerpo pero el fuego y las balas consiguen que nos los quitemos de encima.

LA AMBIENTACIÓN está cuidada al detalle, desde la iluminación y el aspecto de la estación Sevastopol en la que se sitúa la aventura (izquierda) hasta detalles que seguro que encandilarán a todo fan de las películas, como nuestros queridos estrujacaras (derecha).





tado o sin encontrarnos que de un verdadero aprendizaje.

La ambientación, calcada a la primera película, es brillante, aunque la palma técnica se la lleva el sonido. La banda sonora es brutal, el doblaje sensacional y los efectos de sonido directamente lo mejor que hemos visto en mucho tiempo. El crujir metálico de la estación, los pasos del alien, nuestra respiración... son muy culpables de la angustia, terror y paranoia que logra transmitir *Alien Isolation*, lo que le convierte en uno de los mejores survival horror de los últimos tiempos. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La ambientación y el apartado sonoro,** que consiguen meternos el miedo en el cuerpo una y otra vez.
- **La sensación de pánico** y terror que nos transmite su escapista mecánica de juego.

Lo peor

- **El ritmo de juego** resulta demasiado pausado para los fans de la acción frenética.
- **Hay situaciones que se repiten** bastante y nuestra heroína salva el pellejo por la mínima demasiadas veces.

Alternativas

- **Outlast** es un experimento parecido (aunque peor acabado) que gustará a los fans del survival.
- **Condemned 1 y 2** son otra opción si quieres pasar miedo en primera persona con un mayor componente de combates.

GRÁFICOS Técnicamente es solo correcto pero la ambientación y la brillante dirección de arte lo compensan.	80
SONIDO La banda sonora y el doblaje están genial pero los efectos de sonido son de otro planeta (aliens, claro).	94
DURACIÓN 15 ó 20 horas para un juego sin online no está mal, y luego están los retos del modo superviviente.	84
DIVERSIÓN Las sensaciones de agobio y angustia que transmite son impagables, pero a veces se hace lento.	87
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

SEGA por fin nos brinda un juego a la altura de las películas. Un título que condensa todo lo bueno que debería tener un survival horror y lo presenta con un envoltorio inmejorable, el de la mejor criatura de terror de la historia del cine.







CONDUCIENDO EN COMANDITA

DriveClub apuesta por lo arcade y lo social como señas de identidad dentro del género de las carreras.

1. 50 COCHES. Pertenecen a cinco categorías, pero, independientemente de su tracción o su potencia, todos se conducen de forma muy similar, de modo que no es posible desactivar ningún tipo de ayuda a la conducción. El sistema de daños es sólo visual, pero no hay rebobinado para paliar errores.

2. CINCO PAÍSES. Los trazados están ambientados en la India, Canadá, Chile, Noruega y Escocia. Hay 25 pistas únicas (5 por país), que se amplían a 55 si se tiene en cuenta que 20 se pueden recorrer en sentido inverso y que las otras 5 tienen 3 versiones en las que varía la longitud.

3. CLUBES. Podemos formar parte de un equipo junto a otras cinco personas. Si somos los dueños del club, debemos darle un nombre, crear una insignia y definir unos colores para los coches. Los diseños vienen dados por defecto, pero las combinaciones son infinitas.









TRAS RETRASARSE CASI UN AÑO, PS4 recibe su primera exclusiva dentro del siempre atractivo y divertido género de la velocidad.

Reunión automovilística en PS4

DRIVECLUB

Las carreteras de montaña suelen ser lugares de tráfico reducido, pero Evolution Studios ha cogido varias y las ha llenado con más gente que en una etapa del Tour de Francia.

IBA A SER LA CARTA DE PRESENTACIÓN DE PS4, pero *DriveClub* sufrió un retraso que, a la postre, ha sido de once meses. En ese tiempo, Evolution Studios, responsable de sagas de prestigio como *WRC* y *Motorstorm*, se ha dedicado a pulir y ampliar su vuelta de tuerca al género de la velocidad. En consonancia con el auge que han sufrido las redes sociales en los últimos años, el estudio británico ha apostado por un juego que, si bien se puede disfrutar en solitario, está enfocado al multijugador, tanto real como contextual. Por un lado, hay carreras por equipos e integración en clubes para que los triunfos sean compartidos. Así, por ejemplo, para desbloquear ciertos coches, hay que haber alcanzado un determinado nivel de club. Por otro lado, cada evento del juego va acompañado de una clasificación que recoge los récords firmados por todos los jugadores y nos invita a batirlos. Incluso en plena carrera saltan desafíos dinámicos que nos enfrentan a las puntuaciones marcadas por otros. Todo lo que hagamos es susceptible de convertirse en un nuevo evento que lanzar a otros para desafiarlos.

DRIVECLUB ES UN ARCADE PURO Y DURO en términos jugables, con lo que eso conlleva: derrapes, posibilidad de chocar sin sufrir apenas castigo, control similar para todos los coches... Sin duda, donde da lo mejor de

50 coches

Pertenencen a veinticuatro fabricantes: Mini, Renault, Audi, BMW, Mercedes, Alfa, Ferrari, Aston Martin, RUF, McLaren, Pagani, Lotus, Marussia, Koenigsegg...





EL CONDUCTOR SE PUEDE PERSONALIZAR: tras elegir el sexo, hay que decantarse entre ocho caras y cinco cuerpos.



LOS SUSCRIPTORES DE PS PLUS se pueden descargar una versión gratuita que incluye diez coches y once circuitos.



HAY SEIS CÁMARAS, entre las que destaca la del volante, llena de detalles, como el movimiento de los dedos y los pies del piloto.

La conducción más dinámica

Hay tres tipos de eventos: carreras al uso, pruebas de derrape y contrarrelojes, ya sea en carreteras abiertas o en circuitos cerrados. No sólo hay que preocuparse por ir rápido o llegar a la meta el primero, pues hay elementos de multijugador "contextual" que le añaden variedad a la experiencia.



CARA A CARA. En mitad de las carreras, saltan desafíos que nos invitan a batir las marcas de otros usuarios: puntos de derrape, velocidades medias...



TABLAS DE LÍDERES. Todos los eventos llevan asociada una clasificación mundial con cierta fecha de caducidad, lo que invita a picarse por ser el mejor.

EL CICLO DÍA-NOCHE permite cambiar la hora en intervalos de 60 minutos y genera algunos de los mejores efectos gráficos del juego. El sol puede llegar a cegarnos y, cuando cae la noche, las luces del salpicadero, los faros o los discos de freno brillan con fuerza. La lluvia se incluirá con una futura actualización.





sí es en su apartado técnico, con un tratamiento cuidado de los coches y los entornos. Los 50 vehículos, pese a lo pírrico de la cifra, se han recreado de forma realista, con un particular énfasis en el salpicadero (podemos mover la cámara para mirarnos los pies o ver la mano gestionando la palanca del cambio), y, paralelamente, el ciclo día-noche se traduce en efectos lumínicos de postín. Eso sí, no hay lluvia ni repeticiones...

Evolution Studios ha hecho un buen debut en PS4, con una fórmula que logra tener personalidad en un género muy transitado. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La conectividad social,** que da un plus a las carreras y se apoya con acierto en una versión gratuita para PS Plus.
- **El apartado técnico** se luce en ciertos aspectos, como el ciclo día-noche y el "ruido".

Lo peor

- **El minimalismo** en la cantidad, la variedad y el control arcade de los coches. Cincuenta son poquísimos.
- **Faltan cosas,** como la lluvia (ya anunciada) y las repeticiones postcarrera.

Alternativas

- **Need for Speed Rivals** es el otro gran juego de coches que PS4 tiene ahora mismo.
- **MotoGP 14** es una opción muy buena para fans del Mundial de motociclismo.
- **Forza Horizon 2,** si se tiene Xbox One, es uno de los pelotazos de 2014.

GRÁFICOS Los coches son geniales, igual que el ciclo día-noche. Los paisajes presentan algún que otro claroscuro.	90
SONIDO El sonido de los motores es sencillamente brutal. Falta alguna voz y la banda sonora resulta intrascendente.	91
DURACIÓN El modo Tour se acaba en ocho horas, pero el multijugador y toda su linde social abren un enorme abanico.	85
DIVERSIÓN Las carreras son muy atractivas y el tono social es una garantía, pero el control resulta un tanto plano.	85
PUNTUACIÓN FINAL	**86**

Valoración

El control resulta algo estándar y la variedad de coches es limitada, pero, por debajo de eso, logran sobresalir un gran apartado técnico y, sobre todo, un online social que llena de caballos de vapor el motor con el que Evolution ha debutado en PS4.


1


2


3

VELOCIDAD EN EL MEDITERRÁNEO

Tras visitar Colorado en la primera entrega, esta vez viajamos al sur de Francia y al norte de Italia:

1. EL CONTROL es una mezcla casi perfecta de arcade y simulación. Es posible configurar numerosas ayudas, tunear los coches o modificar los reglajes. Como en *Project Gotham Racing*, hay un multiplicador de puntos que premia los derrapes, los saltos, los adelantamientos, la limpieza...

2. TURISMO MOTORIZADO. El mapa tiene un tamaño tres veces superior al del primer *Horizon*. Hay seis ciudades (Castelletto, San Giovanni, Montellino, Niza, Sisteron y Saint-Martin) y todo tipo de vías de enlace entre ellas: carreteras sinuosas, autovías, viñedos, bosques... Casi todo es transitable.

3. EFECTOS DINÁMICOS. El ciclo día-noche y la lluvia, que hace su debut en la saga, son un auténtico espectáculo visual y llevan asociado un grandísimo trabajo con la iluminación de los faros, la recreación de los salpicaderos, el movimiento de los limpiaparabrisas o los reflejos sobre la carrocería.









EL SEGUNDO "SPIN OFF" de *Forza* nos pone al volante de 210 vehículos: supercoches, turismos, muscle cars, clásicos, todoterrenos, rallies...

El rey de la conducción en libertad

FORZA HORIZON 2

Menos de un año después de que el semáforo de Xbox One tornara a verde, la consola de Microsoft recibe su primera gran exclusiva, de ésas que definen el arte del videojuego.

PLAYGROUND GAMES ha sacado de su factoría uno de los mejores juegos en lo que llevamos de la nueva generación. Como en la primera entrega, nos ponemos en la piel de un conductor que llega a un festival de música para participar en las carreras que hay organizadas a su alrededor, a bordo de 210 coches de todas las clases y épocas.

Esta vez conducimos por el sur de Francia y el norte de Italia, que se convierten, por derecho, en los paisajes más bellos que hayamos visitado en un título de estas características. La fórmula es la misma que en el primero, pero se ha remozado y ampliado. En total, hay 168 campeonatos, divididos por categorías y localizaciones, de modo que, para llegar a ver los créditos hay que superar, al menos treinta. Para participar en ellos, tenemos que realizar una serie de viajes por carretera, que sirven como excusa para hacernos conducir por kilómetros y kilómetros de asfalto, terraplenes, viñedos, ríos secos, bosques...

EL ÉXITO DEL JUEGO está en que logra aunar de forma natural esos campeonatos con eventos especiales, coleccionables o la tecnología de los 'drivatares', que aprovecha la Nube para generar rivales que, en realidad,



Lamborghini

El espectacular Huracán es el coche que Playground ha elegido como portada. Es el primero que conducimos al llegar al festival.





HAY MUCHOS COLECCIONABLES: 30 radares, 15 zonas de velocidad, 10 coches abandonados, 150 carteles...



EL EDITOR DE VINILOS permite decorar los coches como nos plazca. Podemos comprar los diseños de otros.



LA CÁMARA DEL VOLANTE es un espectáculo, gracias a los detalles del salpicadero, al limpiaparabrisas o a los retrovisores, muy nítidos.

Un mundo que rezuma vida

Para saltar del modo de un jugador al online, basta con pulsar un botón, sin salas de espera de por medio. Podemos conducir en el modo libre, hacer viajes por carretera, participar en carreras y eventos de "rey" e infectado, realizar retos cooperativos, picarnos en los diversos rankings...



CLUBES. Podemos unirnos a grupos de hasta mil miembros. También hay concentraciones, para ver los coches de otros usuarios y conversar con ellos.



DRIVATARES. Aunque estemos offline, los rivales que aparecen en el mundo del juego son modelos basados en personas reales, cuya conducción imitan.

LAS EXPERIENCIAS VITALES son treinta retos asociados a coches que hay aparcados por todo el mapa y que hay que encontrar. En ellos, se nos piden cosas como hacer trompos en un campo de golf, atravesar un bosque de noche, dar saltos por encima de los contenedores que hay colocados en un puerto...





son modelos hechos en base a la forma de pilotar de otros usuarios. El control, muy configurable entre arcade y simulación, es una maravilla, con una clara diferencia entre cada vehículo. Por si eso fuera poco, otro aspecto que resulta esencial en un juego de coches, como son los gráficos, da cuenta de lo que se puede llegar a hacer con el hardware de Xbox One: el ciclo día-noche, la lluvia o la destructibilidad del entorno (señales, viñas, árboles) hacen de ésta la mejor experiencia de conducción en mundo abierto que se haya visto nunca. Estamos ante una joya. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La ambientación** es una maravilla: paisajes, ciudades, lluvia, ciclo día-noche, banda sonora, selección de coches...
- **El control** es una delicia, con un estilo que retrotrae a los *Project Gotham Racing*.

Lo peor

- **Algunas texturas** tardan en cargar, aunque apenas hay "popping" propiamente dicho.
- **Los gatillos del mando** no ofrecen tanta resistencia como en *Forza Motorsport 5*. No hay modo Autovista.

Alternativas

- **Need for Speed Rivals** es de mundo abierto y también está en One, pero es muy inferior.
- **Forza Motorsport 5** es un grandísimo juego de velocidad, aunque tiene una lacra en la escasa cantidad de circuitos.

GRÁFICOS El motor de *Forza 5* rinde a máximas revoluciones. Los coches y los entornos son una auténtica maravilla.	93
SONIDO Cada motor suena distinto, pero la palma se la lleva la BSO, con siete emisoras que son música para los oídos.	93
DURACIÓN Ver los créditos lleva unas veinte horas, pero hay más de 700 eventos y online, lo que da para mucho.	95
DIVERSIÓN La jugabilidad, el mundo abierto o la variedad de eventos hacen que el conjunto sea casi perfecto.	96
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

Valoración

Repite la fórmula del primer *Horizon* y la lleva a otro nivel, gracias a una ambientación que da mucho juego y a un apartado técnico que brilla con luz propia en todo lo que hace. Es el mejor juego de conducción en mundo abierto que se ha hecho jamás.

FORZA HORIZON 2 vs

	Forza Horizon 2	DriveClub	Conclusión
Garaje	**210 COCHES.** Pertenecen a 55 marcas y las diferencias en las físicas de unos y otros son muy patentes: tipo de tracción, par motor, manejabilidad, velocidad punta...	 **50 COCHES.** Son de 24 fabricantes diferentes. El diseño de las físicas es bastante laxo, lo que hace que, salvo por la velocidad, todos tengan un comportamiento similar.	Playground Games ha hecho un garaje que está a años luz del de Evolution. La cifra canta, pero, además, hay que añadir la variedad de categorías que tiene el juego de One (el de PS4 sólo incluye deportivos de calle). → Y EL MEJOR ES... **FORZA HORIZON 2**
Conducción	 **ARCADE-SIMULACIÓN.** Se pueden configurar numerosas ayudas: control de tracción, control de estabilidad, daño, dirección, ABS... Podemos conducir campo a través.	 **ARCADE.** El control es muy accesible, pero también muy estándar. Todos los coches se conducen casi igual y los choques no penalizan, pues no hay sistema de daños.	Pese a contar con un control bastante básico, *DriveClub* divierte, pero no puede competir con el equilibrio entre arcade y simulación de su rival, que permite configurar muchos elementos, una delicia para fans de los coches. → Y EL MEJOR ES... **FORZA HORIZON 2**
Escenarios	 **COSTA MEDITERRÁNEA.** El enorme mundo abierto está ambientado en el sur de Francia y el norte de Italia. Hay seis ciudades, carreteras, sembrados, bosques, ruinas...	 **CARRETERAS DE MONTAÑA.** Hay 25 trazados únicos (con 55 variantes) que se ambientan en Canadá, Chile, la India, Escocia y Noruega. Son recorridos cerrados.	El concepto de los dos juegos resulta muy diferente, pero el mundo abierto de *Forza Horizon 2* es de lo mejor que hemos visto nunca en un juego de conducción. Las 25 pistas de *DriveClub* están bien, pero no pueden competir. → Y EL MEJOR ES... **FORZA HORIZON 2**
 Modo para un jugador	 **FESTIVAL HORIZON.** Hay 700 carreras, 30 experiencias vitales, 10 coches abandonados y coleccionables (30 radares, 15 zonas de velocidad y 150 carteles).	 **MODO TOUR.** Hay unos 60 eventos que no duran más de 8-9 horas, pero es posible crear eventos personalizados con cualquier combinación de coche, pista, hora del día...	Completar todo lo que hay en *Forza Horizon 2* lleva decenas y decenas de horas, mientras que el modo Tour de *DriveClub* está más encorsetado y no puede dar más de sí. Lo bueno es que ambos son muy rejugables. → Y EL MEJOR ES... **FORZA HORIZON 2**
 Multijugador online	 **MUNDO ABIERTO.** Podemos hacer carreras, viajes por carretera por placer, experiencias vitales... Los clubes son de 1.000 personas y podemos ir a concentraciones.	 **EN SOCIEDAD.** Podemos integrarnos en un club de seis personas y competir en carreras por equipos. Hay tablas de líderes y podemos retar con desafíos a otros usuarios.	*DriveClub* juega todas sus bazas al tono social y lo hace con bastante acierto. *Forza Horizon 2* tampoco se queda atrás en este aspecto y, sin salas de espera para saltar al online, resulta un título abrumador. → Y EL MEJOR ES... **EMPATE**

Por Rafael Aznar

DRIVECLUB

Enfrentamos en una carrera a las dos exclusivas más destacadas del año dentro del género de la velocidad.

	Forza Horizon 2	DriveClub	Conclusión
Pericia de los rivales	 **DRIVATARES.** Gracias a la Nube, los rivales que aparecen cuando estamos jugando offline son modelos basados en otros usuarios del juego, de los que aprenden su estilo.	 **HACIENDO LA GOMA.** Los rivales son consistentes, pero tienen el vicio de no descolgarse nunca si llegamos a la primera posición, por muy bien que conduzcamos.	La "humanidad" de los drivatares es un espectáculo, lo que garantiza que los rivales no marchen sobre raíles. La IA de *DriveClub* es muy competente, pero molesta el hecho de que haga la goma, algo que es cosa del pasado. **➔ Y EL MEJOR ES... FORZA HORIZON 2**
Chasis gráfico	**AMBIENTACIÓN.** La recreación de los coches es genial, pero la palma se la llevan los paisajes, aderezados con el ciclo día-noche y con efectos dinámicos de lluvia.	 **COCHES.** Los paisajes tienen encanto y gozan del ciclo día-noche, pero no hay lluvia de serie. El salpicadero de los coches tiene un nivel de detalle que impresiona.	Gráficamente, los dos títulos son una expresión perfecta de lo que se puede esperar de la nueva generación. *Forza Horizon 2* tiene la lluvia de serie, pero el rendimiento general de ambos, a 1080p y 30 fps, está muy parejo. **➔ Y EL MEJOR ES... EMPATE**
Taller de modificación	**TUNEO.** Podemos mejorar muchos componentes de los coches y modificar su puesta a punto. Hay un editor de diseños que permite crear cualquier vinilo desde cero.	 DISEÑOS **DISEÑOS DE CLUB.** Sólo podemos elegir entre una serie de diseños y colores que vienen dados de antemano. No se puede modificar nada de la mecánica de los coches.	La personalización no ofrece ni una sola duda: el juego de Playground se come a su rival, al permitir modificar tanto los aspectos mecánicos del coche como los de diseño, con un editor que es una auténtica joya. **➔ Y EL MEJOR ES... FORZA HORIZON 2**
Motor sonoro	 **POTENCIA Y MÚSICA.** Los motores suenan bien, aunque sin mucha variación entre las distintas cámaras. En las siete emisoras de radios hay grandes temas musicales.	 **RUGIDO.** El sonido de los coches, con distintos tonos según la cámara, es bestial, de lo mejor que hemos oído nunca. La banda sonora no pasa de intrascendente.	El sonido de los motores es genial en ambos juegos, aunque *DriveClub* está un pequeño paso por delante. Sin embargo, la banda sonora de *Forza Horizon 2* marca una seria diferencia con sus emisoras de radio. **➔ Y EL MEJOR ES... EMPATE**

Valoración final



XBOX ONE Y PLAYSTATION 4 han empezado a mostrar, por fin, sus cartas de nueva generación. Tanto *Forza Horizon 2* como *DriveClub* son juegos de gran calidad dentro del género de la velocidad, pero, en ese marco de excelencia, hay un abismo motivado por el hecho de que el título de Playground Games es uno de los mejores en la historia de las carreras virtuales de coches. Conducir por la costa mediterránea, aunque sólo sea por puro placer, es una experiencia que nadie debería perderse.

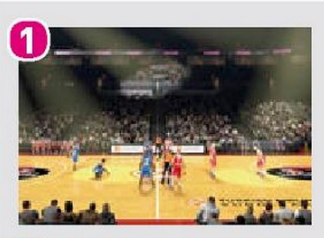
➔ Y EL MEJOR ES... FORZA HORIZON 2







VISUAL CONCEPTS, que lleva ya quince años trabajando en la saga *NBA 2K*, sigue con su particular dinastía en la simulación deportiva.







EL SIMULADOR POR EXCELENCIA

El año pasado, Visual Concepts sentó las bases de *NBA 2K* en la nueva generación y, con esta entrega, ha empezado el proceso de ampliación sin ningún titubeo:

1. LICENCIA. Además de las treinta franquicias actuales, hay 34 del pasado y veinticinco equipos de la Euroliga. Estos últimos cuentan con las plantillas del año pasado, pero es posible utilizarlos en el modo Mi GM.

2. CONTROL. El sistema de tiro se ha rehecho y va unido a una barra de potencia que condensa diversos factores. Los rebotes, los tapones y los robos han reducido su aleatoriedad.

3. GRÁFICOS. El motor EcoMotion cuenta con nuevos elementos, como animadoras o un público que se marcha si el equipo local pierde de paliza. Corre a 1080p y 60 fps, de modo que la acción resulta muy fluida.

Kevin Durant

El MVP de la temporada pasada es la imagen de la carátula y ha prestado su voz para el tutorial y para las escenas del modo Mi Carrera en las que aparece.

MVP rebosante de talento

NBA 2K15

La mejor liga de baloncesto está a punto de ponerse en marcha y, para celebrarlo, la saga más aplaudida aterriza de nuevo.

CUANDO PS4 Y XBOX ONE salieron del cascarón, pocos estudios se atrevieron a tomarlas en brazos, por la comodidad de hacer meras adaptaciones de juegos de PS3 y 360. Visual Concepts fue uno de los pocos que se decidieron a hacer un juego desde cero para la nueva generación, y el resultado fue que *NBA 2K14* se alzó con la medalla de oro de la hornada inicial de lanzamientos. Once meses después de aquello, el estudio californiano vuelve a la carga con *2K15*, una entrega que, lejos de estancarse en la complacencia, ha mejorado múltiples aspectos de su predecesor para erigirse como el mejor simulador deportivo de la historia, al menos en términos absolutos.

Como viene siendo habitual desde los tiempos de Dreamcast, donde la saga debutó hace justo quince años, el control es tremendamente profundo e incorpora novedades que lo hacen más efectivo que nunca. El nuevo sistema de tiro, ligado a una barra de potencia, o el mayor poder de decisión sobre los rebotes, los tapones o lo robos hacen que todo sea muy orgánico. A eso, hay que añadir las múltiples opciones tácticas (aclarado, bloqueo y continuación, defensa zonal), que, si se quiere, se pueden ejecutar con comandos de voz.

LOS MODOS DE JUEGO son, seguramente, los mejores que se hayan visto en un juego deportivo. Mención especial merecen Mi Carrera y Mi GM. En el caso del primero, el "argumento" ha variado ligeramente respecto a *NBA 2K14*, de modo que nuestro álter ego es un jugador que no ha sido elegido en el Draft y que debe granjearse un futuro empezando con un contrato de sólo diez días. Entre partido y partido, asistimos a numerosos diálogos que nos hacen





LOS MENTORES DEL MODO MI CARRERA sí hablan en esta ocasión, y lo hacen con las voces de sus homónimos reales.



LOS CONCURSOS DEL ALL-STAR se han reajustado y los controles resultan más satisfactorios que el año pasado.



EL AMBIENTE DE LOS PARTIDOS está muy logrado. Sigue habiendo espectadores clónicos, pero el efecto 3D de la grada es excelente.

La sensación de estar en la liga

Los modos de juego son uno de los pilares de *NBA 2K15*, gracias a una profundidad que no tiene rival en el mundo de los videojuegos. Hay ligas online, pachangas callejeras, los concursos del All-Star... También está 2K TV, un programa periódico que ofrecerá entrevistas a jugadores y desarrolladores.



EN MI GM, hay novedades como el seguimiento de las promesas del Draft o lesiones más reales. Hay que interactuar con los jugadores, los empleados...



MI EQUIPO. Hay que acumular cartas para formar la mejor escuadra posible, así como obtener pabellones, pizarras, equipaciones, logotipos...

MI CARRERA permite crearse un personaje e introducirlo en el juego, con numerosas escenas de vídeo que nos hacen sentir como un jugador. Es posible meterse en Mi Parque y jugar online junto a otros usuarios. Además, debuta la tecnología de escaneo facial, mediante la cámara de PS4 o Kinect.





sentir como un jugador de la NBA. En cuanto a Mi GM, hay decenas de decisiones que tomar (traspasos, empleados, entrenamientos, venta de productos en el pabellón, gestión de lesiones, promesas del Draft), con una base de programación que resulta abrumadora.

El motor EcoMotion es una garantía en lo técnico. Los jugadores parecen casi reales, con detalles como el sudor corriendo por su caras o la ropa agitándose a su compás. Visual Concepts no se cansa de mejorar y, por eso, *NBA 2K15* es, sin duda, uno de los títulos más destacados del año. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Mi Carrera y Mi GM** son la perfecta expresión de cómo deben ser los modos de un gran juego deportivo.
- **El control** está lleno de posibilidades y el apartado gráfico brilla con luz propia.

Lo peor

- **Las voces** de Mi Carrera están en inglés y tienen una ligera desincronización labial, pero son de jugadores reales.
- **Los tiempos de carga** que hay en los menús son bastante considerables.

Alternativas

- **NBA 2K14** es inferior en todo, pero cuenta con la ventaja de estar rebajado.
- **FIFA 15** es un excelente juego de fútbol, pero está un paso por detrás.
- **EA Sports UFC** es otro título deportivo pensado para PS4 y Xbox One.

GRÁFICOS Los jugadores son casi reales y se muestran muy expresivos. El escaneo facial es un fichaje de relumbrón. **92**

SONIDO Sixto Miguel Serrano, Jorge Quiroga y Antoni Daimiel son una garantía. La BSO ha decaído respecto al año pasado. **89**

DURACIÓN Hay modos no ya para decenas de horas, sino para cientos. No hay ningún título deportivo más completo. **97**

DIVERSIÓN El control, que tiene una larga curva de aprendizaje, es excelso. Los pequeños cambios lo hacen aún mejor. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 93

Valoración

Dejando a un lado el factor novedoso que algunos títulos pudieran tener en su día, no resulta descabellado decir que estamos ante el mejor simulador deportivo que se haya hecho. Visual Concepts vuelve a mostrar su pasión por la NBA con un título de postín.





LA TEMPORADA 2014, AL DETALLE

El juego recrea todo lo relativo a la temporada 2014 del Mundial de F1, que ha traído algunos cambios:

1. LICENCIA. Se incluyen las once escuderías y los veintidós pilotos, con sus colores identificativos (lástima de la ausencia de la publicidad de Martini en Williams). En algunos menús, aparecen los nombres de los jefes de equipo, como Toto Wolff o Chris Horner.

2. COCHES. Los nuevos motores V6 turbo suenan como en la realidad, lo que hace que sea posible escuchar el chirrido de los neumáticos al blocar los frenos. El control no difiere mucho del de *F1 2013*, pero es menos exigente, incluso con las ayudas desactivadas.

3. CIRCUITOS. Entre los diecinueve que hay, encontramos varias novedades: debutan Sochi y Red Bull Ring (éste regresa tras diez años), Hockenheim sustituye a Nurburgring como sede del Gran Premio de Alemania y la carrera de Bahréin se disputa de noche.






EL ÚLTIMO JUEGO DE FÓRMULA 1 para PS3 y Xbox 360 apuesta por el continuismo y flaquea con la pérdida de algunas opciones de peso.

Al motor se le agota la gasolina

F1 2014

La Fórmula 1 se despide de la vieja generación con un último servicio que a punto ha estado de gripar el motor en la línea de meta. Ha habido monoplazas más veloces que estos V6.

CODEMASTERS ANUNCIÓ EN VERANO que estaba trabajando a la vez en dos entregas de *F1*, una para la nueva generación y otro para la vieja. Había temor de que esta última fuera un título de conveniencia para rellenar el expediente… y el temor era fundado. *F1 2014* es un muy buen juego del "Gran Circo", pero la ausencia de novedades respecto al año pasado o la pérdida de los contenidos clásicos de los años 80 y 90 son un atropello que provoca lo que, en las sagas anuales, es una rareza: que una entrega sea peor que su predecesora.

Pese a llegar con retraso, el juego recrea muy bien los cambios que ha habido en el reglamento. El más importante es el de los motores V6 turbo, que, como en la realidad, suenan a carraca. El control es muy similar, aunque se ha suavizado en exceso el componente de simulación (incluso sin ayudas, es fácil gestionar los trallazos) y se ha perdido el componente estratégico de cuándo usar el impulso del KERS (el ERS, que es el sistema que hay ahora, se activa automáticamente).

EL GÉNERO DE LA VELOCIDAD es uno de los que más dependen del hardware para alcanzar el realismo, y se nota que el motor EGO tiene ya toda una generación a sus espaldas. El rendimiento es bueno, con unas carreras fluidas y unos buenos efectos de lluvia, pero el aspecto de los coches o la iluminación no sor-





Fernando Alonso
El asturiano ha sufrido este año con uno de los Ferraris más mediocres de la historia. ¿Se irá a Mercedes o McLaren en 2015?





EN EL MULTIJUGADOR ONLINE, destaca el Mundial cooperativo, donde compartimos escudería con un amigo.



LA IA DE LOS RIVALES es muy inconsistente en los inicios de las carreras. Se puede serpentear y adelantar a lo loco.



LA NORMATIVA está recreada con fidelidad: clasificación en tres tandas, obligación de calzar los dos tipos de neumáticos, uso del DRS...

Austeridad al estilo Caterham

Los modos de juego son los que ya vimos en las dos últimas entregas, e incluso se han eliminado los contenidos clásicos de los 80 y los 90. Además de Mundial exprés, grandes premios, contrarrelojes y cronos de medalla, al jugar offline, hay dos modos que destacan sobre los demás:



TRAYECTORIA. Con un álter ego, debemos triunfar en el Mundial. Podemos empezar en cualquier equipo, lo que le resta algo de "credibilidad".



RECREACIONES. Son veinte desafíos de dificultad creciente: remontar, contener a un rival, aguantar con el alerón roto, "navegar" bajo un diluvio...

LA LLUVIA sigue siendo el efecto más llamativo de cuantos auspicia el motor EGO, gracias a los charcos o el spray, que emborrona la visión. Hay también tres carreras nocturnas, con mención especial para la de Bahréin, que debuta, y para la de Abu Dhabi, que empieza de día y acaba de noche.





prenden. A eso, hay que unir que Codemasters sigue desdeñando la inclusión de escenas inherentes al "Gran Circo", como los podios o el ambiente de las parrillas de salida.

Si no se tiene ninguno de los anteriores, *F1 2014* es un buen juego, pero, visto de forma comparada, no aporta prácticamente nada. Se ve a la legua que Codemasters ha debido de dirigir buena parte de sus recursos ya al futuro *F1 2015*, que llegará a PS4, Xbox One y PC en marzo o abril, y eso, pese a esta pequeña decepción, es bueno, pues la industria pide a gritos ya el trasvase definitivo a PS4 y One. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La licencia** tiene fuerza, a pesar de que el juego sale con la temporada casi finiquitada.
- **Los circuitos** de Sochi y Spielberg hacen que el juego no sea una mera actualización de la entrega del año pasado.

Lo peor

- **No hay novedades de peso.** Antes bien, se han perdido los pilotos y circuitos de los años 80 y 90.
- **Visualmente,** no añade nada. Sigue sin haber podio, ambiente "precarrera"...

Alternativas

- **F1 2013,** pese a ser del año pasado, es superior y está muy rebajado.
- **Gran Turismo 6** es el mejor juego de coches de cuantos han salido en PS3.
- **Forza Motorsport 4,** por su parte, es la mejor opción que tiene 360.

GRÁFICOS El motor EGO rinde bien, aunque ya le empiezan a pesar los años. Faltan muchos detalles de ambientación.	88
SONIDO Los motores suenan tan bien (o mal) como en la realidad. La voz del ingeniero está en español y cumple.	80
DURACIÓN Hay varios modos de juego, pero sin novedad alguna. ¿Qué ha sido de los geniales contenidos clásicos?	80
DIVERSIÓN El control de los bólidos responde bien, pero el componente de simulación se ha limitado en exceso.	75

PUNTUACIÓN FINAL 78

Valoración

Si no se ha jugado a los anteriores, es un buen juego de F1. Ahora bien, la falta de novedades, tanto jugables como, sobre todo, visuales, dan cuenta de que es un título de saldo para hacer tiempo hasta el esperado salto a la nueva generación.

Versión analizada PS4
/ Por Alberto Lloret

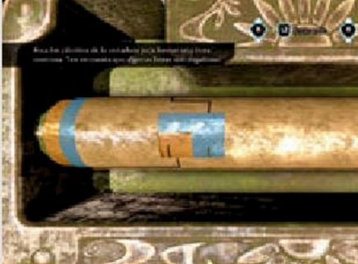


16 ■ Aventura ■ Frogwares ■ Un jugador
■ Castellano (sólo textos) ■ 54,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido: 



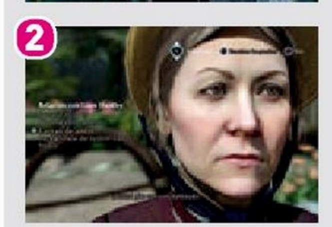
EL DETECTIVE POR EXCELENCIA se ha vuelto a enfangar con seis casos que le obligan a sacar lo mejor de su privilegiada sesera.





LOS MINIJUEGOS aportan bastante variedad al juego. Hay que ganar un pulso, medir la distancia entre las ruedas de un carruaje, quebrar una cerradura, lanzar un arpón...

1 

2 

3 

METODOLOGÍA DE DETECTIVE

Las mecánicas son las propias de una aventura gráfica, lo que obliga a estar siempre ojo avizor, para que no se nos pase nada por alto:

1. EXPLORACIÓN. Hay que recorrer una serie de escenarios cerrados en busca de pistas. Por lo general, la perspectiva se sitúa en tercera persona, aunque también es posible pasar a primera persona. Hay un sexto sentido para resaltar cosas de los escenarios.

2. DIÁLOGOS E INTERROGATORIOS. Son una parte vital de las pesquisas, de modo que se puede elegir entre varias opciones a la hora de conversar. Hay que fijarse también en los detalles de la apariencia de los personajes para, llegado el caso, acusarlos de haber caído en alguna contradicción.

3. CONCLUSIÓN. Con todo el material recabado en los escenarios del crimen, hay que hacer deducciones para dar por concluidos los casos. A partir de una red neuronal, debemos sacar hipótesis y decidir quién es el culpable de lo que estemos investigando (o quien merece ser absuelto).

No tan elemental, mi querido Watson

SHERLOCK HOLMES CRIMES & PUNISHMENTS



El detective más famoso de la literatura vuelve a tirar de su clarividencia para luchar contra el crimen y castigarlo.

■ **EL ESTUDIO FROGWARES** lleva ya siete juegos de Sherlock Holmes a sus espaldas, y el último ha sido el encargado de hacer debutar a la saga en la nueva generación (aunque estamos ante el enésimo título intergeneracional de 2014). Con ciertas referencias a *Crimen y castigo*, la famosa novela de Dostoievski, el nuevo juego del detective creado por Sir Arthur Conan Doyle nos invita a investigar seis casos, de unas 2 ó 3 horas de duración cada uno, entre los que se cuentan la misteriosa desaparición de un tren o un asesinato en una sauna romana que estaba cerrada en ese momento. Como no podía ser menos, Watson acompaña a Holmes, que, lejos de ser el hombre perfecto, es un personaje al que se presenta atribulado por su adicción a la cocaína.

→**EL TONO ES MUY CLÁSICO,** por lo que nos encontramos con un ritmo pausado en el que lo importante no es la acción, sino la exploración minuciosa de los escenarios, donde debemos entablar conversación con decenas de personajes. Para amenizar el desarrollo hay un buen puñado de minijuegos y algunos puzles, como tener que generar una reacción química o limpiar una carta emborronada.

El juego hace uso del recurrente motor Unreal 3, con un resultado decente. Hay aspectos mejorables, pero, en líneas generales, cumple. El ritmo de la aventura es un poco lento y no resulta extraño quedarse atascado, pero las nuevas pesquisas de Sherlock Holmes suponen un gran regreso a lo clásico. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	82
■ SONIDO	78
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	79

Valoración Es una aventura clásica, de las que obligan a fijarse en todos los detalles para resolver cada caso. El estudio Frogwares ha vuelto a tratar bien a su detective.

PUNTUACIÓN FINAL 80

Versión **PS4** / Por Clara Castaño



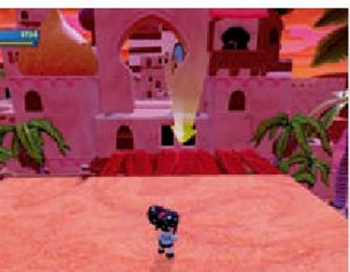


12 ■ Aventura ■ Avalanche Software ■ 1-4 jugadores
■ Castellano ■ 74,95 € ■ Ya disponible



DISNEY INFINITY 2.0 presenta un desarrollo similar al juego original, pero mejorado y protagonizado por héroes Marvel.





LOS PROTAS principales son superhéroes de la Marvel (izq.), pero podemos aprovechar las más de 50 figuras del original en el Toy Box (dcha.).

Los muñecos más vengativos

DISNEY INFINITY 2.0 MARVEL SUPER HEROES

Tráiler

Los personajes Disney son muy monos pero, a la hora de repartir, no lanzan láser, ni vuelan, ni tienen super fuerza.

■ **DISNEY INFINITY** ha vuelto para traernos a los superhéroes de la Marvel. En el Starter Pack de esta segunda entrega se incluyen las figuras de Thor, Iron Man y la Viuda Negra. Además, ya se pueden comprar las de Hulk, Ojo de Halcón y Capitán América (y vendrán muchas más). El escenario de juego es Nueva York, en la que el malvado hermano de Thor, Loki, ha desplegado a los Guardianes de hielo. Su propósito, convertir la ciudad en una gigantesca pista de hielo y a sus habitantes en refrigerio para mojitos. Por suerte, podemos recorrer la ciudad con total libertad aprovechando los poderes de cada superhéroe (y subirlos de nivel hasta el 20).

→ **EL DESARROLLO SE HA CENTRADO EN LA ACCIÓN**, como no podía ser de otra manera al escoger personajes Marvel. Además, el modo Toy Box 2.0 es más fácil de usar y tiene más posibilidades para que los usuarios más creativos demuestren su imaginación construyendo niveles. HC



NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	70
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	88

Valoración Es una aventura más completa que la del año pasado, la historia es más profunda y Toy Box se ha mejorado y aumentado, pero tiene pocas novedades.

PUNTUACIÓN FINAL 87



1



2



3

LOS JUGUETES MÁS COMPLETOS

Aunque a simple vista puede parecer un juego infantil sin mucha chicha, *Disney Infinity 2.0* tiene un desarrollo de lo más completo:

1. **PLAYSET.** En el "starter pack" que viene incluido con el juego nos encontramos con las figuras de tres de Los Vengadores: Iron Man, Thor y Viuda Negra, que podemos usar en los numerosos modos de juego.
2. **LIBERTAD.** Podemos explorar la ciudad de Nueva York aprovechando las habilidades de cada personaje en busca de nuevas misiones y desafíos.
3. **TOY BOX.** La nueva versión del modo Toy Box, esa suerte de verdadero sandbox en el que creamos nuestros propios niveles, está mejorado y ampliado respecto a la primera entrega. Es más completo y usarlo resulta más fácil que nunca gracias a los constructores, que nos chivarán algunas pistas y detalles para mejorar la calidad de nuestras creaciones.



BAYONETTA se enfrenta a los ángeles de Paradiso. El juego muestra a algunos de los enemigos más impresionantes que hemos visto jamás.





LOS TRAJES DE LINK, Peach, Daisy y Samus están disponibles desde el principio. Cuando los vistes, disfrutas de efectos de sonidos de los juegos originales, y de detalles como la aparición de rupias o monedas cuando acabamos con los malos.

Wii U | 18 ■ Acción ■ Platinum ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ Precio no disponible

BAYONETTA

Cinco años después, Wii U recibe una conversión de la primera aventura de Bayonetta. Y sigue siendo magistral.

■ **YA SEA EN LAS EDICIONES ESPECIALES** de *Bayonetta 2*, donde llega en formato disco, o descargado desde la eShop, es un detallazo que los usuarios de Wii U podamos disfrutar del primer *Bayonetta*. Este beat'em up combina profundidad en su sistema de combate con la espectacular puesta en escena que le hizo famoso y un acabado artístico simplemente soberbio. Esta conversión no añade mejoras gráficas, pero sí implementa el control optativo desde la pantalla táctil (que reduce considerablemente la dificultad) y añade toques nintenderos, como los disfraces y algún "easter egg" que no os vamos a destripar. Aunque su secuela le ha superado en nivel de espectáculo (aunque parezca imposible) y con su modo a dobles, su corazón jugable es el mismo, y sigue siendo uno de los mejores beat'em ups jamás creados. 

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	94
■ SONIDO	95
■ DURACIÓN	88
■ DIVERSIÓN	93

Valoración Un beat'em up que combina carisma con calidad artística y jugable como pocas veces en la historia. Esta bruja conquistará tu corazón.

PUNTUACIÓN FINAL 92

PS3-360 | SLENDER: THE ARRIVAL

12 ■Aventura ■Midnight City ■1 jugador ■Inglés ■9,99 €

EL JUEGO DE TERROR QUE HA CAUSADO SENSACIÓN en PC comienza a prodigarse en las consolas. Somos un investigador que viaja a una montaña abandonada para buscar a su amiga. Allí, investigamos en vista subjetiva las pistas sobre su siniestra desaparición y recopilamos objetos. En ciertos momentos, unos monstruosos seres (incluido un hombre sin rostro) comenzarán a perseguirnos. No tenemos armas de ningún tipo. Frente a ellos solo podemos correr.



Valoración Interesantísima base, que se ve lastrada por sus simplotes gráficos y exigua duración (una hora y media). **65**



PS4-PS3-One-360 | THE WALKING DEAD S.1 Y S.2

16 ■Aventura ■Telltale ■1 jugador ■Castellano ■N/D

LA AVENTURA DE TELLTALE basada en los cómics de Robert Kirkman se pasa a la nueva generación. Ahora podemos disfrutar de las 2 temporadas ya conocidas en las nuevas consolas (también en las "antiguas"), tanto en packs físicos como descargables. Tendremos que seguir de nuevo las aventuras de Lee y Clementine en un mundo devastado por los "caminantes", en una mecánica que mezcla los diálogos con frenéticos "quick time events" y curiosos gráficos en cel-shading.



Valoración La historia da trompicones de un capítulo a otro, pero sus momentos finales son magistrales. **84**

PS Vita | MURASAKI BABY

12 ■Aventura ■Oversonico ■1 jugador ■Castellano ■9,99 €

ACOMPAÑAR A UNA NIÑA por unos escenarios de pesadilla es el objetivo de este extraño título, que usa la pantalla táctil para todos los comandos. Al arrastrar el dedo, hacemos que se desplace en una dirección, pero también hemos de velar porque no se pinche su globo. Si tocamos el panel trasero, cambiamos el fondo, lo que nos otorga nuevas habilidades. No hay texto, pistas o diálogos que nos orienten. Aunque el juego no es difícil (se puede superar en unas tres horas), parte del resto consiste, precisamente, en entender qué es lo que se espera que hagamos.



Valoración La parte artística y su mecánica sobresalen, pero es corto y el control no es demasiado preciso. **76**



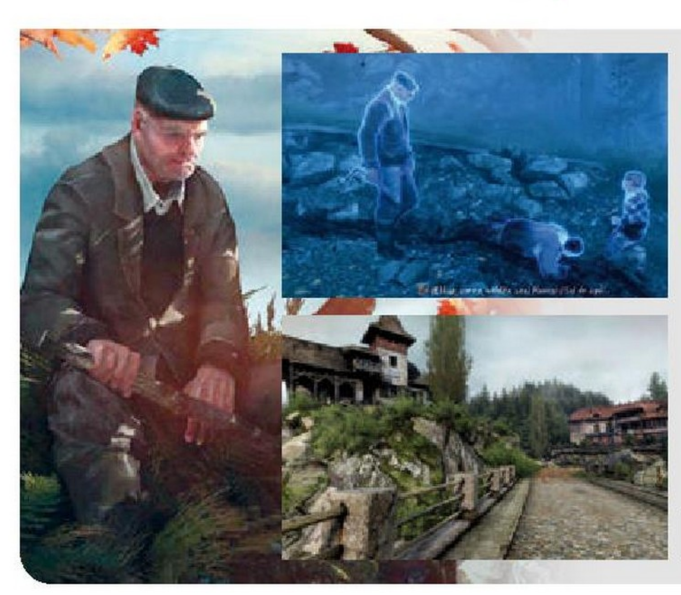
Xbox One | D4

12 ■Aventura ■Access Games ■1 jugador ■Castellano (textos) ■14,99 €

SWERY, EL CREADOR DE DEADLY PREMONITION, vuelve a la carga con un juego en el que un detective torturado con la muerte de su esposa usa sus poderes para viajar al pasado e intentar dar con las claves del crimen. Aunque se puede jugar con el mando, la gracia está en usar Kinect para señalar los objetos interactivos o para superar los numerosos quick time events. Muchos de ellos proponen movimientos realmente chocantes y divertidos. Sumad a eso un elenco de personajes misteriosos, carismáticos y un tanto chalados para comprender solo parte de este misterio espaciotemporal.



Valoración Un acertadísimo uso de Kinect y un guión cargado de personalidad. La pega: es una corta 1ª parte. **86**



PC
THE VANISHING OF ETHAN CARTER

12 ■Aventura ■The Astronauts ■1 jugador ■Castellano ■18,99 €

UN DETECTIVE CON EL PODER DE VER LO SUCEDIDO en la escena del crimen es el encargado de investigar la desaparición de Ethan Carter, un chico con su mismo poder. El título se juega en primera persona, sin guías de ningún tipo. Nos movemos con libertad por el pueblo, resolviendo los diferentes misterios que en él se desarrollan, hasta atar todos los cabos. Cuando demos con alguna pista, nuestra capacidad deductiva hace que "broten" diferentes textos con teorías en pantalla. De forma automática o por las pistas previas que tuviéramos, se irán descartando algunas opciones. A veces, nos toca superar mecánicas paranormales...

Valoración Aventura pura que destaca en lo técnico. Su historia se desinfla al final, pero por el camino atrapa. **82**

EPISODIO



LOS QUE GUSTARON de *Watch Dogs* tienen ahora un buen motivo para volver, entre cuatro y diez horas más, a Chicago.

WATCH DOGS
PS4-One-PS3-360-PC | 14,99 € - 3,5 GB

Bad Blood

EL CARISMÁTICO T-BONE es el protagonista de este interesante descargable, que profundiza en una parte de la historia que no tocamos en el juego. Se divide en diez misiones que tienen lugar en Chicago, aunque visitamos algunos lugares nuevos y también usamos gadgets inéditos, como un coche radiocontrolado que incorpora un taser. Además, el desarrollo es parecido a lo ya visto (algo que no es malo) pero también introduce ciertas mecánicas novedosas, así como misiones secundarias y un modo cooperativo online para completarlas. El doblaje y la respetable relación duración/precio terminan de hacerlo recomendable.

VALORACIÓN ★★★★☆



EPISODIO



DARK SOULS II
PS3-360-PC
9,99 € - 1 GB

Crown of the Ivory King

EL ÚLTIMO DLC del "triplete" llega con unos parajes donde la nieve y el gran diseño de niveles son los reyes. Una de las zonas es realmente difícil, mientras que el jefe final no es complicado de eliminar.

VALORACIÓN ★★★★☆



VARIOS



FANTASY LIFE
3DS | 7,99 € - 256 KB

Isla Primigenia

UNA EXPANSIÓN en toda regla, con su zona, objetos, mascotas y otras características nuevas, está disponible desde el día de lanzamiento del juego. Eso sí, queda "feísimo" cobrarla tras llevar más de un año en Japón, estar presente en el cartucho y que, a la vez, impida jugar online a quienes la tienen con los que no.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

MAPAS



TITANFALL
One-360-PC | 9,99 € - 1,8 GB

IMC Rising

LOS DESCARGABLES para el título de EA llegan a su fin con este pack que contiene tres mapas, en el que Rural y Trampa de arena se confirman como dos muy buenos escenarios. El hecho de que el DLC no traiga más novedades (además de contar con un precio alto) sólo lo hace apto para los que juegan habitualmente.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



GRAND THEFT AUTO V
PlayStation 3-Xbox 360 | Gratis

Últ. equipo en pie

DIEZ ACTIVIDADES para ese modo y la posibilidad de crear más son algunas de las novedades de esta actualización, la cual añade además dos armas, tres vehículos y otros detalles. También se ha retocado el matchmaking, punto que termina de redondear otra buena y gratuita mejora para el juego de Rockstar.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS



PAYDAY 2
PC | 6,99 €

Hotline Miami

UN NUEVO ATRACO y también armas, máscaras, patrones, materiales y logros vienen incluidos en este pack, aunque muchos de ellos sólo son accesibles si hemos comprado previamente *Hotline Miami*. Si tenemos esto último en cuenta y vemos el precio del DLC en sí mismo, al final sale bastante caro para lo que ofrece.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS

FIFA 15 Y PES 2015

Fieles a su cita anual, ambos títulos tienen disponibles sus versiones de prueba. En *FIFA 15*, partiendo de una base ya muy asentada, vemos un avance en ciertos detalles gráficos (sobre todo en las nuevas consolas) y en el control, mientras que la demo de *Pro Evolution Soccer 2015* muestra una mejora destacable y general sobre la edición del año pasado.



FIFA 15 PES 2015



FORZA HORIZON 2

Aunque en 360 no podemos hacerlo, en One sí tenemos la ocasión de probar el esperado (y ya disponible) juego de velocidad. Bastante más completa de lo que suele ser una demo, ocupa diez gigas y permite, además, "catar" el modo online.



SUPER SMASH BROS.

Nuestra 3DS ya alberga las peleas más caóticas y divertidas del universo Nintendo. La demo es bastante limitada, pero permite observar la gran cantidad de modos de juego y personajes de la versión final y nos deja con ganas de muchísimo más.

MULTIMEDIA



FINAL FANTASY XV

Además de enterarnos de que su demo llegará junto a *Final Fantasy Type-0* y que esta durará tres horas, por fin se ha visto la jugabilidad de este título en un interesante vídeo de ocho minutos.



LORDS OF THE FALLEN

A puntito de llegar a las tiendas, hemos podido presenciar un extenso vídeo de uno de los títulos más relevantes de final de año. En él vemos el combate con un jefe y detalles de la jugabilidad.



THE EVIL WITHIN

La pesadilla de Shinji Mikami ya está entre nosotros. Si queremos conocer algunos detalles, nada mejor que ver un tráiler que nos explica cómo sobrevivir, haciendo que "cada bala cuente".

FAR CRY 4

El esperado juego de Ubi nos está obsequiando con vídeos de todo tipo. Dos de ellos se centran en las armas que podremos utilizar y en el "malo de la película", un personaje amigo del dolor ajeno.

NOTICIAS

OMNIPRESENTES

Más pases de temporada se han confirmado para títulos de este final de año. *Alien: Isolation* tiene el suyo para cubrir cinco packs de mapas del modo Superviviente; el de *Sunset Overdrive* ofrecerá dos campañas adicionales (y varios sets de ítems) y el correspondiente a *Driveclub* traerá coches y eventos, ya que los circuitos que lleguen lo harán gratuitamente.



3DS EN PRUEBAS

Final Fantasy Explorers tendrá versión de prueba a finales de año en Japón, algo que no sabemos si llegará aquí dado que no hay confirmación de su lanzamiento occidental. Y en lo que respecta a la demo de los dos nuevos juegos de Pokémon (*Rubí Omega* y *Zafiro Alfa*), esta ya se encuentra disponible y podremos trasladar al juego final varias de sus criaturas y objetos.

POR LA CARA

El mes de octubre está siendo interesante para los suscriptores de los servicios Plus y Gold. En PS4 tenemos juegos como *Dust: An Elysian Tail* y la versión específica de *Driveclub*, a PS3 ha llegado *Batman: Arkham Asylum* y en 360 podemos descargar *Darksiders II*. Eso sí, en lo que respecta a Vita y One la cosa ha venido más flojilla, con *Pix the Cat* y *Chariot* respectivamente.

ESTO NOS SUENA...

El 20 de noviembre llega *Watch Dogs* a Wii U, pero sus DLCs no podremos jugarlos en esta consola. Justo lo contrario que ocurrirá con *Hyrule Warriors*, al confirmarse cuatro packs de pago para los próximos meses.

La web del mes



DEMAKEANDO

http://oot-2d.com
¿Pasar *Ocarina of Time* a las 2D? Es lo que están tratando de hacer unos aficionados a la saga Zelda, creándolo desde cero y empleando un estilo gráfico inspirado en *A Link to the Past*. ¿Llegaremos a verlo terminado algún día?



TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS



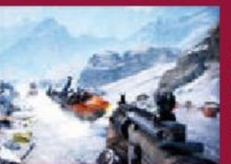
Puesto	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	The Last of Us	PS4 - PS3	↑	2	3
2	GTA V	PS3 - Xbox 360	↑	3	6
3	Destiny	PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360	!	-	1
4	Red Dead Redemption	PS3 - Xbox 360	R	-	1
5	Diablo III: Reaper of Souls	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	↓	4	2
6	Tomb Raider	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	↑	8	2
7	The Elder Scrolls V: Skyrim	PS3 - Xbox 360 - PC	R	-	1
8	God of War 3	PS3	R	-	1
9	Uncharted 2	PS3	R	-	1
10	Mario Kart 8	Wii U	↓	1	5

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS



1 Far Cry 4
PS4 - One - PS3 - 360 - PC
El Himalaya nos recibirá en toda su gelidez en esta combinación de shooter y sandbox, que promete ser uno de los juegos del año.
FECHA: 20 DE NOVIEMBRE



2 Assassin's Creed Unity
PS4 - Xbox One - PC
La ciudad de París será la sede de una nueva refriega entre templarios y asesinos, sólo en la nueva generación.
FECHA: 13 DE NOVIEMBRE



3 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - One - PS3 - 360 - PC
En el Tokio Game Show, Kojima dio nuevos detalles, como que Quiet y un lobo acompañarán a Big Boss.
FECHA: 2015



4 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC
CD Projekt RED está afilando al máximo las espadas de Geralt de Rivia para tocar el cielo en la nueva generación.
FECHA: 24 DE FEBRERO



5 Silent Hills
PS4
Hideo Kojima y Guillermo del Toro están trabajando en un prometedor reseteo de la saga de terror de Konami para devolverla al éxito.
FECHA: 2015-2016

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... DESTINY

La valoración de Hobby Consolas (nº 279) fue de 94.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Uno de los juegos del año
Roberto Carlos M. P.

"Es capaz de engancharte 100 horas y, aun así, no estarás en nivel 30. Ha llevado el cooperativo a otro nivel, uniendo lo mejor del FPS, el rol y el MMO".

NOTA **95**



Un choque de sensaciones
Jonatan Lozano

"Es corto, repetitivo, lineal, un calco de *Halo* y un mata-mata, pero... resulta tremendamente adictivo, épico, rejugable e impecable gráficamente".

NOTA **90**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	Hobby Consolas (Revista líder en España)	Famitsu (Revista líder en Japón)	IGN (Web líder en Reino Unido)	Game Informer (Revista líder en EE.UU.)	Gamespot (Web líder en EE.UU.)	Edge (Revista líder en Reino Unido)
1	**Super Smash Bros** 3DS	90	96/100 "Uno de los mayores logros que se han hecho en una portátil"	37/40 No disponible	8,8/10 "La saga debuta con éxito en portátil, sin apenas perder nada"	9,25/10 "Incluso con el tamaño de la pantalla, es un desmadre"	8/10 "Cuando ya lo has visto todo... te invita a seguir jugando"	-/10 No disponible
2	**Forza Horizon 2** Xbox One	87	95/100 "El mejor juego de conducción en mundo abierto de la historia"	35/40 No disponible	9/10 "Se inspira en otros juegos, pero es el mejor de su clase"	8,25/10 "Una buena entrada de la saga en One, pero no es rompedor"	8/10 "La atmósfera del festival ayuda a sumergirse en él"	-/10 No disponible
3	**Sombras de Mordor** PS4 - Xbox One - PC	87	92/100 "Un sandbox que tiene el arrojo de aportar nuevas ideas"	-/40 No disponible	9,3/10 "Su acción y sus enemigos generan una gran experiencia"	8,25/10 "Tiene fallos, pero es una aventura desafiante y fascinante"	8/10 "Un excelente juego que logra combinar elementos diversos"	-/10 No disponible
4	**FIFA 15** PS4 - Xbox One - PC	86	90/100 "El 'tiki-taka' inicia el camino hacia otra era de éxitos"	-/40 No disponible	8,3/10 "Sigue siendo uno de los mejores simuladores deportivos"	9,25/10 "Su control hace que sea la mejor entrega de la saga"	8/10 "Si buscas un fútbol que sea divertido, *FIFA 15* es tu juego"	-/10 No disponible
5	**Theatrhythm FF: Curtain C.** 3DS	80	89/100 "Un juego musical con la profundidad de un buen RPG"	35/40 No disponible	8,5/10 "Añade buenas misiones a su fantástica banda sonora"	8/10 "Una buena oportunidad para fans de *Final Fantasy*"	8/10 "Una oportunidad para refrescar recuerdos del pasado"	6/10 "Unos bises que los más fans quizás reciban con aplausos"
6	**Destiny** PS4 - One - PS3 - 360	80	94/100 "Un viaje épico en forma de shooter con elementos de rol"	-/40 No disponible	7,8/10 "Es una maravilla en lo jugable, pero incumple promesas"	8,75/10 "Desaprovecha cosas, pero es tremendamente divertido"	6/10 "Es una casa vacía asentada sobre unos cimientos fuertes"	-/10 No disponible
7	**Sherlock Holmes: Crimes & Punishments** PS4 - One - PS3 - 360 - PC	79	80/100 "Una aventura clásica que obliga a pensar como Holmes"	-/40 No disponible	7,5/10 "Decepciona un poco con las conclusiones de los casos"	8/10 "Un juego que ofrece una gran variedad de conclusiones"	8/10 "No hace falta ser Sherlock para saber que es muy bueno"	-/10 No disponible
8	**Hyrule Warriors** Wii U	78	85/100 "Es simple, pero su intensidad y sus secretos enganchan"	36/40 No disponible	7/10 "Un 'crossover' que resulta tan divertido como repetitivo"	8/10 "Puede ser repetitivo, pero da motivos para seguir combatiendo"	8/10 "Equilibra la fórmula de *Dynasty Warriors* con cosas de *Zelda*"	6/10 "Su mayor logro es la forma de integrar personajes de *Zelda*"
9	**DriveClub** PS4	73	86/100 "Su fórmula arcade se asienta en un gran apartado técnico"	-/40 No disponible	7,9/10 "Rápido, bonito y accesible, pero también algo modesto"	7,75/10 "No revoluciona el concepto de online, pero es muy sólido"	5/10 "Abraza lo ordinario, negándose a tomar riesgos en el género"	-/10 No disponible
10	**Alien Isolation** PS4 - One - PS3 - 360 - PC	71	88/100 "El agobio que transmite lo hemos visto muy pocas veces"	-/40 No disponible	5,9/10 "Borra el recuerdo de *Colonial Marines*, pero resulta flojo"	7,75/10 "El juego que más cerca ha estado de recrear qué es *Alien*"	6/10 "Su nave no conduce a ver el mejor juego sobre *Alien*"	-/10 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



El reflejo del espectro
Andrés Macho

"Una manera diferente de enfocar un shooter, acompañado de una delicia de terrenos que explorar. Gana aún más enteros con su genial ambientación espacial".

NOTA 90



Lindando la excelencia
Oliver Diegao

"Es un juego divertido por las opciones que ofrece. Las misiones se hacen repetitivas y no hay mercadeo, pero es adictivo y te deja con ganas de mucho más".

NOTA 89



Una ligera decepción
Juan C. Miranda

"Como shooter, ofrece mucho contenido; como MMO, muy poco, con misiones repetitivas que no siempre te unen a otros jugadores. Los gráficos dan la talla".

NOTA 75



No marcará una época
José C. Morales

"Es un buen shooter, con toques de rol y un apartado técnico muy bueno, pero la historia es confusa y el modo competitivo está muy desnivelado".

NOTA 70

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

LA TIERRA-MEDIA SOMBRAS DE MORDOR



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción





PLAYSTATION 4

El juego del mes: NBA 2K15

Visual Concepts ha firmado un grandísimo juego de baloncesto. Como título deportivo, no tiene competencia.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Destiny	94	72,95 €
2	NBA 2K15	93	72,50 €
3	Sombras de Mordor	92	69,95 €
4	FIFA 15	90	69,95 €
5	Wolfenstein: New Order	90	69,95 €
6	Thief	90	69,95 €
7	Diablo III Ult. Evil Ed.	90	64,95 €
8	Alien Isolation	87	69,99 €
9	Tomb Raider	87	59,95 €
10	Battlefield 4	87	69,95 €



XBOX ONE

El juego del mes: FORZA HORIZON 2

Playground Games se ha superado con esta secuela, que nos lleva a conducir a la idílica costa mediterránea.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Forza Horizon 2	95	64,95 €
2	Destiny	94	72,95 €
3	NBA 2K15	93	72,50 €
4	Sombras de Mordor	92	69,95 €
5	Titanfall	92	69,95 €
6	FIFA 15	90	69,95 €
7	Wolfenstein: New Order	90	69,95 €
8	Diablo III Ult. Evil Ed.	90	64,95 €
9	Thief	90	69,95 €
10	Forza Motorsport 5	88	39,95 €



PLAYSTATION 3

El juego del mes: ALIEN ISOLATION

El mito del cine regresa con un título que, esta vez, sí le hace honor. El sigilo es vital para sobrevivir al xenomorfo.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	39,95 €
7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
8	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €



XBOX 360

El juego del mes: BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL!

La mezcla de shooter, rol, sandbox y online cooperativo de 2K ha vuelto a la acción.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €



3DS

El juego del mes: SUPER SMASH BROS

Los personajes más icónicos de Nintendo y algunos invitados se lían a mamporros.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	96	44,95 €
2	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
3	Pokémon X / Y	94	44,95 €
4	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €
5	Resident Evil Revelations	93	44,95 €
6	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
7	Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
8	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €
9	Monster Hunter 3 Ultim.	93	47,95 €
10	Fantasy Life	92	39,95 €



PS VITA

El juego del mes: TEARAWAY

A la espera de que salga en PS4, es el momento de recuperar la pequeña joya de Media Molecule, que explotaba PS Vita.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	39,95 €
10	Killzone Mercenary	90	19,95 €



Wii U

El juego del mes: BAYONETTA 2

La salvaje bruja de Platinum Games ha llegado a Wii U con un arsenal que resulta realmente bestial.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Bayonetta 2	95	47,95 €
2	Donkey Kong Country TF	93	47,95 €
3	Monster Hunter 3 Ultim.	93	59,95 €
4	Rayman Legends	93	29,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €
6	N. Super Mario Bros U	92	59,95 €
7	The Wonderful 101	92	47,95 €
8	Mass Effect 3	92	14,95 €
9	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
10	Mario Kart 8	91	59,95 €



PC

El juego del mes: LA TIERRA-MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR

El nuevo juego de *El señor de los anillos* se ha destapado como uno de los grandes de 2014.

Imprescindibles

	Juego	Nota	Precio
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	19,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 2	96	19,95 €
9	Bioshock Infinite	95	19,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

conducción con libertad

Los mundos abiertos son cada vez más frecuentes en el género de la velocidad. Conducir por placer es algo que el anuncio de BMW siempre ha dejado claro.



Xbox One - Xbox 360 64,95 €

1 FORZA HORIZON 2

Tras el éxito de la saga *Forza Motorsport*, Microsoft decidió hacer un "spin off" y encargarle su desarrollo a Playground Games, un estudio formado por veteranos que ya habían trabajado en otras sagas de velocidad. La primera entrega, ambientada en Colorado, ya triunfó, pero su secuela ha llevado la fórmula aún más lejos, al trasladarnos a un vasto mundo en el sur de Francia y el norte de Italia, donde cada palmo de terreno es transitable. Si a eso se le añade un ciclo día-noche o efectos de lluvia, el resultado es el mejor juego de mundo abierto jamás creado.



PS3 - Xbox 360 19,95 €

2 BURNOUT PARADISE

Es uno de los mejores arcades de la historia. No solo nos permitía conducir por una enorme ciudad, sino que los turbos y la destrucción estaban a la orden del día. Se podían conducir tanto coches como motos.



PS3 - 360 - Wii U - PC - PS Vita 19,95 €

3 NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Tras una longeva historia de títulos de todos los colores, *Need for Speed* se sumó a la moda de los mundos abiertos con una entrega a cargo de Criterion, responsables de *Burnout*.



PS3 - Xbox 360 - PC 19,95 €

4 TEST DRIVE UNLIMITED 2

Este juego, casi predecesor espiritual de *Forza Horizon*, permitía conducir con libertad por las islas de Ibiza y Hawaii. También se podían comprar casas y diversos accesorios de ropa...

PS3 - Xbox 360 14,95 €

5 MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

Rockstar no sólo es famosa por los coches de *GTA*. También tiene una saga específica de velocidad como *Midnight Club*, que tuvo una entrega ambientada en Los Ángeles.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	The Last of Us Rem.	PS4
2	Destiny	PS4
3	Mario Kart 8	Wii U
4	FIFA 15	One
5	The Evil Within	PS4
6	GTA V	PS3
7	Zelda: A Link...	3DS
8	Super Smash Bros	3DS
9	Sombras de Mordor	PS4
10	Forza Horizon 2	One

Alberto Lloret

1	Sombras de Mordor	PS4
2	Destiny	PS4
3	The Last of Us Rem.	PS4
4	Alien Isolation	PS4
5	Bayonetta 2	Wii U
6	Forza Horizon 2	One
7	Velocity 2X	Vita
8	The Vanishing of...	PC
9	Walking Dead Temp. 2	Vita
10	Akiba's Trip	Vita



David Martínez

1	GTA V	PS3
2	Destiny	PS4
3	Titanfall	One
4	Mario Kart 8	Wii U
5	The Last of Us Rem.	PS4
6	Battlefield 4	PS4
7	Alien Isolation	PS4
8	Minecraft	PS4
9	Battlefield 4	PS4
10	Super Smash Bros	3DS



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Sombras de Mordor	PS4
7	Mario Kart 8	Wii U
8	Destiny	One
9	Tomb Raider	PS4
10	D4: Dark Dreams...	One

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

1	**Destiny**	PS4 - One - PS3 - 360
2	**Sombras de Mordor**	PS4 - Xbox One - PC
3	**The Last of Us Remasterizado**	PS4
4	**Mario Kart 8**	Wii U
5	**Grand Theft Auto V**	PS3 - Xbox 360



15 AÑOS DE

La última consola fabricada por Sega era un auténtico maquinón, que desgraciadamente acabó sucumbiendo ante la supremacía de PS2 y la mala fama heredada de su antecesora, Saturn. Viajemos a 1999...

Sega aprendió de los muchos errores cometidos con Saturn (tanto a nivel de hardware como en márketing), apostando por una máquina mucho más sencilla de programar y, esta vez sí, mucho más enfocada a los entornos 3D. Desgraciadamente, muchas third parties ya estaban escarmentadas (EA, la que más apostó por Sega en tiempos de MD, no quiso saber nada de Dreamcast) y el público acabó apostando por Sony y su todopoderosa PS2. Todos conocemos el resultado: Sega abandonó la fabricación de consolas para reinventarse como third party de sus antiguos competidores. ¿Pero qué sucedió con Dreamcast? ¿Realmente puede catalogarse a esta máquina de 128 bits de desastre? Ni mucho menos. Técnicamente era impresionante, y entre su catálogo encontramos un buen número de obras maestras, lideradas por esa joya llamada *Shenmue*, cuyo desarrollo costó la friolera de 47 millones de dólares. Resumir el legado de DC en 4 páginas es imposible, pero queríamos honrar su memoria cuando se cumplen 15 años de su desembarco en Europa. Una máquina que no ha sido olvidada ni por los jugadores ni por unos cuantos desarrolladores, que siguieron comercializando grandes títulos cuando Sega ya había tirado la toalla.

→ **DREAMCAST DEBUTÓ EN JAPÓN** el 27 de noviembre de 1998. Sega tenía tanto pánico a que el público asociara su nueva máquina a la debacle de Saturn, que estuvo a punto de no imprimir su logo en la consola. A pesar de la potencia de la caja blanca, el nuevo presidente de Sega, Shoichiro Irimajiri, era plenamente consciente de que el éxito de Dreamcast dependía del software. Además de aportar a su catálogo las conversiones de sus recreativas de mayor éxito (algunas de ellas como *Crazy Taxi* ▸▸

LAS OTRAS CARAS DE DREAMCAST

Los coleccionistas más apasionados de Dreamcast se dejan medio patrimonio en eBay para conseguir algunos de los modelos más peculiares. Como el combo TV+DC (Divers 2000 CX-1), el fardón R7 (cuya negrura contrasta con el blanco original de la consola) o la célebre Treamcast, una DC portátil fabricada en China sin licencia de Sega, algo que sí tenía la cuca Dreamcast Hello Kitty...

Dreamcast™

LA CONSOLA QUE SE NEGABA A MORIR


STURMWIND


UNDER DEFEAT

BORDER DOWN


PIER SOLAR HD

Sega abandonó Dreamcast (y la fabricación de hardware) en 2001, pero el mercado siguió recibiendo nuevos lanzamientos a lo largo de los años sucesivos (y aún sigue, hoy en día), especialmente en el campo de los matamarcianos, y casi siempre en unidades muy limitadas, lo que ha multiplicado su valor en el mercado coleccionista. Prepárate para desembolsar una pasta importante si quieres conseguir joyas como *Border Down* (2003), *Trizeal* (2004), *Under Defeat* (2006), *Triggerheart Exelica* (2007) o *Sturmwind* (2013). Incluso se está ultimando el lanzamiento de *Pier Solar HD* para DC. ¡Larga vida a DC!


SONIC ADVENTURE 2


POWER STONE 2


PHANTASY STAR ONLINE VER. 2

VISUAL MEMORY




La tarjeta de memoria de Dreamcast incorporaba una pantalla LCD y botones con los que disfrutar de algunos minijuegos incluidos en algunos títulos.

REVISTA OFICIAL



Esta santa casa fue la responsable de editar en nuestro país la Revista Oficial de Dreamcast. Cada mes incluía un GD-ROM con demos y vídeos.

o *Virtua Tennis* estaban construidas sobre la placa Naomi, un hardware similar al de DC que facilitaba la conversión), Sega dio el campanazo al asegurarse la exclusividad (al menos temporal), de *Code: Veronica*, el nuevo capítulo de *Resident Evil.* Además de Capcom (que también añadió al catálogo de DC joyas recreativas como *Street Fighter III* o *Capcom Vs SNK*), Namco también puso su granazo de arena con una impresionante conversión de *SoulCalibur*. Los programadores occidentales también nos dieron bastantes alegrías: DC fue el hogar en el que dio sus primeros pasos la franquicia *NBA 2K* y Microsoft recogería el testigo del revolucionario *Metropolis Street Racer* de DC para crear en Xbox la saga *Project Gotham Racing*.

→ **SEGA CUIDÓ EL DISEÑO DE DC** hasta en el mínimo detalle. Incorporó cuatro entradas para mandos (en la línea de Nintendo y su N64), fue mas allá del concepto de la tarjeta de memoria para crear la Visual Memory (una tarjeta con pantalla LCD con la que podíamos disfrutar de pequeños minijuegos), e incorporó la opción de jugar a 60Hz en los juegos PAL de Sega (y algunos third parties), lo que nos hizo olvidar las temidas franjas negras. Incluso sacó al mercado una VGA Box para conectarla a un monitor de PC y disfrutar de una calidad de imagen sin precedentes en una consola. Pero todo quedó ensombrecido por un error garrafal que acabaría costándoles caro: en lugar de apostar por el formato DVD, Sega se sacó de la manga el GD-ROM (discos con capacidad de 1,2 gigabytes). Querían ahorrar costes en la fabricación de la consola (y el DVD suponía un desembolso importante por unidad), pero cuando PS2 desembarcó en el mercado en el 2000, el público lo tuvo claro: la consola de Sony no sólo servía para jugar, sino que era el reproductor de películas en DVD más barato del mercado. DC no aguantó el envite de PS2 y fue languideciendo poco a poco, hasta que en marzo de 2001 Sega se rindió, dejando atrás su glorioso pasado como fabricante de hardware y una consola que mereció mejor suerte.

SEGA COMETIÓ UN ERROR GARRAFAL AL NO APOSTAR POR EL FORMATO DVD

MARAVILLOSAS MARCIANADAS



SAMBA DE AMIGO


SEAMAN

SEGA BASS FISHING


SEGAGAGA

Entre el vasto catálogo de DC se podían encontrar chifladuras memorables, empezando por el juego que se regalaba con la consola, *Chu Chu Rocket!* (obra de Yuji Naka). Otro genio, Yoot Saito, se sacó de la manga el surrealista *Seaman*. Sega nos hizo emular a Carmen Miranda con *Samba de Amigo* (cotizadísimo en el mercado coleccionista, maracas incluidas), y nos puso una caña en las manos (literalmente) con *Sega Bass Fishing*. Aunque en Japón se quedó lo mejor: *Segagaga*, un RPG que bromeaba sobre la ruina de la propia Sega, con secundarios de lujo como Alex Kidd.

PÓNGAME UNA DOCENA DE CLÁSICOS

Aunque DC acabó mordiendo el polvo frente a PS2, por el camino dejó un buen puñado de obras maestras. Aquí solo hemos seleccionado doce de ellas, una minúscula fracción de todas las alegrías que nos dejó la caja blanca.



SHENMUE

La monumental obra de Yu Suzuki (padre de *OutRun* y *Virtua Fighter*) no ha envejecido un ápice. Sega no logró recuperar el capital invertido en su desarrollo, pero siempre conservaremos en nuestros corazones los momentos vividos junto a Ryo Hazuki.



SOULCALIBUR

El catálogo de DC fue el sueño de cualquier fan de la lucha, pero si tuviéramos que elegir sólo uno (algo muy difícil), tendría que ser esta conversión del éxito recreativo de Namco. Una absoluta obra maestra, que merecía por sí sola la compra de la consola.



CRAZY TAXI

La música de The Offspring siempre estará unida a la imagen de un taxi desafiando todas las normas de circulación. Sega bordó la conversión de la recreativa de AM#3, gracias a las semejanzas entre el hardware de DC y la placa Naomi. Frenético e irresistible.



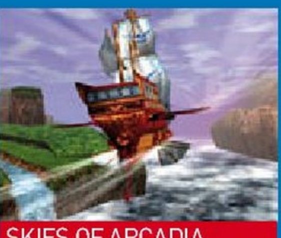
JET SET RADIO

Sega siempre tuvo la originalidad por bandera, y lo volvió a demostrar con esta odisea graffitera sobre patines, que combinaba una banda sonora espectacular con unos vistosos gráficos cel shading. Un título de culto que no puede faltar en ninguna colección.



VIRTUA TENNIS

Otra placa recreativa Naomi impecablemente adaptada al formato doméstico. Muchos de nosotros acabamos con la letra A del pad de Dreamcast grabada a sangre en los pulgares, ya sea jugando contra amigos o superando sus divertidos minijuegos.



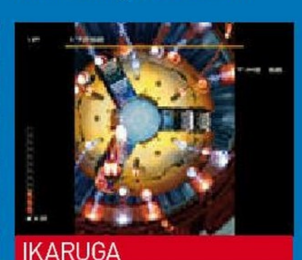
SKIES OF ARCADIA

Muchos fans de los RPG estaban muy ocupados con sus PS2 para caer en la cuenta de que uno de los mejores referentes del género se ocultaba tras una de las cajas azules de DC. Una maravilla, homenajeada en *Sonic & All-Stars Racing Transformed.*



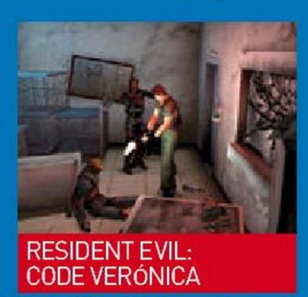
REZ

Tetsuya Mizuguchi nos dejó boquiabiertos con este shooter en el que cada disparo, cada enemigo abatido, iba incorporando nuevas notas a una banda sonora indescriptible. El museo Smithsonian lo catalogó de obra de arte. Y no nos extraña lo más mínimo.



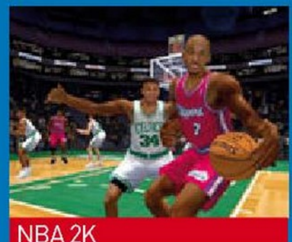
IKARUGA

Treasure ya venía firmando maravillas desde los tiempos de MD, pero alcanzaron la gloria absoluta con este matamarcianos, tan correoso como inolvidable. La versión DC sólo llegó a comercializarse en Japón, así que prepárate a soltar un buen dinerito por él.



RESIDENT EVIL: CODE VERÓNICA

Sega dio el campanazo al asegurarse la exclusividad (al menos durante un par de años) de esta nueva entrega de *Resident Evil*. El único punto flojo del juego era su terrible adaptación PAL, con unas franjas negras horripilantes.



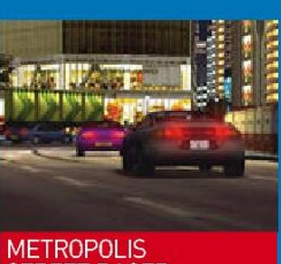
NBA 2K

Ni 2K Games ni por supuesto la franquicia *NBA 2K* habrían existido de no ser por Sega y DC. La reina del basket nació en la caja blanca, de la mano de Visual Concepts, marcando un antes y un después en el género. Luego llegarían Take-Two y su chequera...



SPACE CHANNEL 5

Aunque su mecánica era repetitiva, no podíamos dejar fuera una de las creaciones más surrealistas. Inmortal Ulala, la reportera de piernas infinitas que combatía a los aliens con sus coreografías. Ojo a los cameos de Michael Jackson en las dos entregas.



METROPOLIS STREET RACER

Una vez más, Sega cardó la lana y otros se llevaron la fama. La saga *Project Gotham Racing* de Microsoft nació de los cimientos de este soberbio simulador de conducción, que premiaba no sólo la velocidad, sino la elegancia al pilotar.



CON CAPARAZONES Y A LO LOCO

Son adolescentes. Son mutantes. Son ninjas. Son... ¡tortugas! Estos cuatro amantes de la pizza con nombres renacentistas han vuelto al primer plano de la actualidad por la alcantarilla grande. Esta es su historia.

El cine de súper héroes atraviesa su mejor momento gracias a la ayuda de Caballeros Oscuros y Vengadores embutidos en trajes de hierro, pero hace diez años nuestros héroes eran mucho más sencillos: no tenían pasados trágicos, y su mayor preocupación era comer pizza al ritmo de una contagiosa jerga surfera. Vale, es cierto, puede que estuviesen un poco "verdes"... ¡al fin y al cabo son tortugas!

→ **LEONARDO, RAPHAEL, MICHELANGELO Y DONATELLO** eran cuatro tortugas corrientes y molientes hasta que un día, debido a un accidente de tráfico, fueron arrastrados hasta las alcantarillas por una sustancia radioactiva, cuyo contacto les hizo evolucionar hasta convertirse en reptiles mutantes. Kevin Eastman y Peter Laird narraban así el origen de las Tortugas en el primer número de Teenage Mutant Ninja Turtles, aunque en realidad lo que estaban haciendo era una sátira hacia el súper héroe ciego más famoso de la factoria Marvel: Daredevil. Dicho accidente de tráfico fue causado por un invidente que se cruzó en el camino de un camión cargado de líquidos radioactivos, el nombre del mentor de Matt Murdock (Daredevil) es Stick (palo), mientras que las Tortugas fueron entrenadas en las artes ninja por el Maestro Splinter (Astilla), y además el grupo de vándalos que asola las páginas del cómic del hombre sin miedo se hace llamar Clan Hand (mano)... ¡Fíjate qué casualidad, los archienemigos de las Tortugas son el Clan Foot (pie)!

Comicidades aparte, estos cuatro "pintorescos" héroes (sus nombres provienen de algunos de los más grandes artistas del Renacimiento) se hicieron un hueco en el corazón de los adolescentes de todo el mundo, que se jugaban la merienda por defender a su Tortuga favorita en las canchas del patio de recreo. Su fama se extendió hasta ▸▸

LOS JUEGOS MÁS 'KOWABUNGA'



TMNT IV: TURTLES IN TIME: Simple y llanamente, el mejor juego de las Tortugas Ninja que existe. Una joya.



TMNT: THE ARCADE GAME: El predecesor de *Turtles in Time* marcó los pasos a seguir, en especial con la recreativa para cuatro jugadores. Un sueño hecho realidad.



TMNT III: THE MANHATTAN PROJECT: De los tres juegos de NES, nos quedamos con este. ¡No todos los días se imparte justicia sobre una isla flotante!



TMHT: THE HYPERSTONE HEIST. Mega Drive no iba a ser menos, y hasta sus circuitos llegó el que muchos consideran un clon de Turtles in Time. ¿Acaso eso es un problema?



LA NUEVA PELÍCULA destaca por sus efectos especiales. Visitamos los estudios de Industrial Light & Magic en San Francisco para saber cómo se crearon.

TMHT: TOURNAMENT FIGHTERS: Aprovechando el tirón de Street Fighter II, las Tortugas se marcaron un juego de peleas en el que era controlable hasta el Despedazador. O una versión cyborg, más bien.

TMNT II: BACK FROM THE SEWERS. Las Tortugas hicieron de Game Boy su nuevo hogar y, en lugar de limitarse a ofrecer golpes a tutiplén, también asombraron con divertidos mini juegos.

TMNT: SMASH UP: Aprovechando su 25 aniversario, las Tortugas tomaron prestada la fórmula *Super Smash Bros.* para repartir de lo lindo. Las escenas de video que narran la historia fueron animadas por Mirage Studios, ¡la compañía responsable del cómic original!

TMNT: Este yo-contra-el-barrio basado en la última película de animación pasó desapercibido entre los usuarios de GBA... ¡y resulta que es una auténtica joya! Y no solo de tortas va la cosa: las tortugas ganan experiencia y suben de nivel, al más puro estilo RPG.

NINJAS DEL RENACIMIENTO





LEONARDO. Leo es el líder del grupo, lo que en muchas ocasiones genera roces con Raphael. Su arma son dos espadas y debe su nombre a Leonardo Da Vinci.



RAPHAEL. El más fuerte y agresivo del grupo, pero también el más leal. Raph utiliza dos afilados Sai y debe su nombre al pintor y arquitecto Rafael.



MICHELANGELO. Amante de la pizza y el monopatín, Mickey anima al grupo con sus bromas. Utiliza dos nunchakos y debe su nombre al gran Miguel Ángel.



DONATELLO. El cerebrito del grupo, Donnie ha sacado a sus hermanos de más de un apuro gracias a su ingenio. Utiliza un bo (bastón) para repartir tortas.

las pantallas de televisión, con una serie animada cuya inolvidable sintonía se instaló en nuestras cabezas justo al lado de la de Chicho Terremoto y la de Dragon Ball. Acto seguido saltaron a los cines con una película bastante fiel al espíritu del cómic y dos continuaciones lamentables, en las que el maestro titiritero Jim Henson y cuatro actores enfundados en trajes de aspecto muy incómodo dieron vida a nuestras Tortugas favoritas. Como curiosidad: el icónico "kowabunga" que exclaman a modo de celebración/grito de guerra fue sustituido en el doblaje castellano original por la expresión "¡de puta madre!". Parece que alguien en el equipo de localización se tomó el lenguaje jovial de las Tortugas al pie de la letra...

Y, por supuesto, el mundo de los videojuegos tampoco se quedó sin su porción de acción mutante: desde los tiempos de NES hasta PS3/360, las Tortugas han protagonizado un buen número de títulos, estos últimos de dudosa calidad... Pero toda lista de los mejores juegos de 16-bits que se precie cuenta en sus filas con el magnífico *Turtles in Time* de Super Nintendo (la versión para recreativa tampoco se quedaba atrás), considerado por muchos como uno de los mejores (si no el mejor) beat 'em up de la historia.

Actualmente las Tortugas son propiedad de la cadena Nickelodeon, con la que están viviendo una segunda edad de oro gracias a una serie de animación que triunfa entre los más jóvenes (y no tan jóvenes). ¿Y os hemos dicho ya que se acaba de estrenar en el cine un reboot producido por el mismísimo Michael Bay? ¡De pu... ! Perdón, ¡kowabunga!

DE LAS CLOACAS A LAS ESTRELLAS

EL CÓMIC: En 1984 nacía una estrella... o cuatro, más bien: se ponía a la venta el nº1 de Teenage Mutant Ninja Turtles.





LAS PELÍCULAS: La primera fue todo un éxito en taquilla gracias a su humor desenfadado. Del resto mejor no decimos nada...

LA RECREATIVA: Llegar al salón arcade y ver esta máquina para cuatro era como encontrar el Santo Grial.





LA SERIE ANIMADA: La serie de todas las series. Sirvió de inspiración para otras producciones, ¡e incluso para el legendario *Battletoads*!

"Son las mismas Tortugas de siempre, pero más realistas"



Viajamos hasta los estudios de ILM para hablar con Kevin Martel, productor de los efectos especiales de la película.

¿Cómo ha sido trabajar en Ninja Turtles comparado con otros de tus proyectos? Cada película es una experiencia totalmente única y un nuevo reto. En las Tortugas Ninja tienes cuatro personajes totalmente diferentes con personalidades muy distintas con los que no había trabajado antes, así que es un desafío llegar a conocer a quién y qué estás creando

¿De qué fuentes tomasteis inspiración para crear a las tortugas? Siempre he sido un gran fan de las Tortugas Ninja, así que tomé inspiración de todas las fuentes. Las Tortugas son parte de mi: ¡sé qué arma utiliza cada una, o qué color de bandana visten! Así que hemos cogido todas esas cosas, pero al mismo tiempo es un acercamiento más fresco: son las mismas de siempre, pero ahora tienen un aspecto más realista y detallado, algo que las marionetas de Jim Henson no consiguieron recrear.

Michael Bay es el productor, así que... ¿hay demasiadas explosiones en la película? ¿¡Demasiadas explosiones!? ¡Es imposible tener demasiadas explosiones! Creo que esta película tiene un desarrollo genial, que va creciendo en emoción a cada minuto que pasa, con grandes secuencias de acción y momentos fraternales entre las Tortugas, los típicos problemas y peleas que tienen los hermanos de vez en cuando. Así que creo que tiene de todo para todo el mundo.

Y ahora viene la pregunta más difícil de todas... ¿cuál es tu Tortuga favorita? Uf... Es complicado. Mi tortuga favorita es Michelangelo porque es divertido, pero me identifico más con Donatello, porque es un genio de la informática. Así que probablemente soy más como Donnie, pero me gustaría salir de fiesta con Mikey... al menos un par de días.

EFECTOS ESPECIALES

NINJA TURTLES cuenta con cinco personajes (las Tortugas y el Maestro Astilla) recreados con una técnica de captura de movimiento nunca antes utilizada: los actores visten un casco con dos cámaras HD que captura cada gesto de sus caras, trasladándolos casi al instante hasta los expertos en animación. Estos los moldean hasta adquirir el aspecto que veremos en la gran pantalla, sin perder las interpretaciones de los actores.

VISITAMOS LOS ESTUDIOS. Aquí es donde se crea la magia, y las estatuas en honor a Yoda, E.T. o Jurassic Park son prueba irrefutable de ello.



Año 1989 | Compañía Technos | Formatos Arcade / Game Boy

WWF SUPERSTARS

BIENVENIDOS AL CIRCO

Protagonista de una etapa reciente en la televisión de nuestro país, el wrestling también fue uno de los principales éxitos de audiencia en la llegada de los canales privados a España. Y su repercusión en los recreativos, casi del mismo nivel.

■ **EL AÑO 1990** vio como se terminaba el monopolio de Televisión Española. Canal Plus, Antena 3 y Telecinco se asomaban a nuestros televisores ofreciendo distintas propuestas en su programación, aunque fue esta última la que se desmarcaría de lo "habitual" al ofrecer programas muy diferentes a lo que se había visto hasta ese momento en nuestro país.

Uno de ellos fue Pressing Catch, nombre que se le dio a las emisiones de la WWF que llegaban así a España y que rápidamente (sobre todo cuando se establecieron en las mañanas de los fines de semana) se convirtieron en centro de atención, no sólo por las tremendas audiencias que experimentaban, sino también por acarrear duras críticas al "glorificar" la violencia en unos espacios y horarios dirigidos sobre todo a menores.

Aunque ello no deja de ser cierto, el circo, teatro o simplemente espectáculo que significaban estas peleas de pega impactó profundamente en la chavalería de la época (no sólo en nuestro territorio, claro está) y esto llevó a inspirar multitud de videojuegos. Tras un extraño título de estrategia llamado *Micro League Wrestling* y el más típico *WWF WrestleMania*, el tercer juego licenciado por la WWF abandonaba los sistemas caseros y llegaba a los salones recreativos.

→ **TECHNOS FUE LA ENCARGADA** de traernos *WWF Super Stars* en 1989, aunque no sería hasta bien entrado el año 90 cuando este arcade se empezó a ver en la península. Como podemos imaginar, el juego consistía en replicar las peleas de la tele y para ello elegíamos a dos luchadores de un total de seis disponibles, entre los que estaban Hulk Hogan, el Último Guerrero o Jimmy "Estaca" Duggan.

Podíamos ejecutar los movimientos característicos de cada luchador y pelear fuera del ring, y el objetivo consistía en ganar tres combates y así disputar uno final contra el Hombre del Millón de Dólares y André el Gigante. Lo cierto es que el

DUGGAN









DOS AÑOS MÁS TARDE...

En 1991, y a pesar de estar "rodeados" por otros juegos igualmente oficiales que se parecían demasiado entre ellos, llegó a Game Boy la única conversión doméstica de la máquina original y también a los salones recreativos la segunda parte de la misma. Aunque específicamente no se trataba de una versión del arcade, el título que visitó la portátil de Nintendo poseía el mismo nombre y presentaba una jugabilidad semejante (aunque limitada por la consola), además de un estilo gráfico inspirado en aquél. En cuanto a *WWF WrestleFest*, fue la propia Technos la encargada de su desarrollo y añadió luchadores, un estilo gráfico más depurado, la posibilidad de que cuatro jugadores pelearan a la vez y un modo de juego adicional, pero su repercusión fue menor a la de la primera entrega debido a lo poco original que resultaba en un contexto de mayor competencia.



título no brillaba en ningún aspecto, ya que gráfica y sonoramente no sorprendía, el plantel era escaso, el repertorio de golpes resultaba corto y en ocasiones nos limitábamos a machacar botones, pero el atractivo de controlar a nuestros ídolos compensaba esas carencias.

WWF Super Stars no sería el primer videojuego en explotar la licencia oficial, pero sí la consecuencia de un fenómeno que estaría muy relacionado con el medio televisivo y que sería el detonante para que, años después, llegaran en tromba otros títulos licenciados. A día de hoy el número se acerca a los cincuenta, si bien es importante destacar que sólo otros tres juegos más de la temática se dejaron ver en los recreativos, algo consecuencia de su simpleza en una época en la que el género de la lucha versus había llegado para quedarse y otros lanzamientos ofrecían más posibilidades jugables.



HISTORY RELOADED

UNA SEGUNDONA DE EXCEPCIÓN

SEGA MARK III
Master System™



SEGA REDISEÑÓ RADICALMENTE su máquina para lanzarse a la conquista de occidente: del color blanco se pasó al negro y, de las superficies planas, a las aristas.

■ **EL MEDIO NATURAL DE SEGA** estaba en los arcades. Desde su fundación y hasta entrados los años 80, los juegos electromecánicos y más adelante los videojuegos fueron la razón de ser de su existencia, hasta que la crisis que golpeó el sector obligó a la compañía a buscar nuevas vías de negocio.

El paso lógico era el desarrollo de hardware y software para los hogares, por lo que se puso manos a la obra y creó la SG-1000 como su primer sistema doméstico. La máquina fue lanzada en 1983, al mismo tiempo que la Famicom, una "casualidad" que no la benefició en nada, ya que Nintendo tenía más nombre entre los japoneses (debido al éxito de las Game & Watch y arcades como *Donkey Kong*) y ofrecía un catálogo de juegos inicial de buena calidad. Además, el MSX también llegaba ese mismo año y caló hondo entre el público nipón, por lo que la consola de Sega acabó resultando un producto fallido muy rápidamente.



LA MASTER SYSTEM II perdió cualidades prácticas y técnicas por el camino para resultar más barata.

➔ **UNA INTENTONA DESESPERADA** fue el desarrollo de la SG-1000 II, restyling de la máquina original que llegó un año después y que tampoco tuvo presencia significativa en el mercado. Algo había que hacer para contrarrestar la fuerza que Nintendo empezaba a desplegar, y ese "algo" llegaría en 1985: la Mark III, al contrario que sus dos hermanas mayores, sí suponía una mejora clara con respecto a los juegos de Famicom.

La consola tenía una mayor capacidad gráfica y sonora y se iba a poder beneficiar del buen hacer de Sega en los recreativos gracias a los ports de sus mayores éxitos. De cara a hacerla más atractiva para el usuario occidental, se rediseñó externamente para lanzarla un año más tarde en Estados Unidos y en 1987 en Europa y también en Japón, bajo el nombre de Master System. Un detalle lamentable es que el chip YM2413 de Yamaha se "perdió" por el camino en los modelos americano y europeo, con lo que la notable capacidad de sonido FM que exponían bastantes juegos sólo pudieron disfrutarla los japoneses.

➔ **SOBRE EL PAPEL,** los planes de Sega marchaban bien, pero Nintendo no se iba a quedar de brazo cruzados. De cara a superar a la competencia, estableció una serie de condiciones muy duras a las compañías que querían desarrollar para un sistema que en Japón y Estados

LOS TÍTULOS MAESTROS

Juegos como *Alex Kidd in Miracle World*, *Phantasy Star*, *Castle of Illusion*, *R-Type* o *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* (derecha) muestran la categoría del catálogo de la consola, bastante reducido en comparación con su rival de Nintendo pero en el que se dio uno de los escasísimos casos (al hablar del panorama retro) en los que un sistema tenía más títulos europeos que japoneses o americanos. Lógicamente, esto se debió a su diferente desempeño por regiones, un detalle que se notó principalmente en la deriva hacia los juegos de plataformas (más del gusto occidental) y en la gran cantidad y calidad de títulos tardíos que recibió el sistema en Europa, tras haber dado por perdido el mercado en Japón y Estados Unidos. Algo similar a lo sucedido en Brasil, donde su biblioteca siguió creciendo mientras desaparecía en otros países.



Unidos estaba funcionando muy bien: si pretendían lanzar títulos para su consola, tenían que hacerlo en exclusiva. Esto, en la práctica, dejaba a la Mark III (y a la Master System) sin juegos de terceros, lo que ponía en manos de Sega la responsabilidad de nutrir a su máquina de 8 bits.

La calidad de sus arcades era su principal baza, pero no suficiente como para contrarrestar la ausencia de multitud de juegos que sí veían la luz en la consola de Nintendo. Si a esta competencia desleal le unimos que Sega llegó más tarde que la empresa de Kioto a los dos principales mercados, el resultado no es difícil de adivinar: a lo largo de su vida útil, en Norteamérica se colocaron un par de millones de unidades y en su propia patria la cifra se quedó algo por debajo. Basta con enunciar los 53 millones de NES/Famicom vendidas en los mismos países para darse cuenta de lo que sucedió.

LA POLÍTICA DE LICENCIAS DE SU RIVAL APALEÓ A LA 8 BITS DE SEGA

➔ **SIN EMBARGO,** la historia en Europa fue bien diferente. Las dos consolas que protagonizaron la guerra de los 8 bits llegaron casi al mismo tiempo a nuestro continente, territorio donde Nintendo no era demasiado conocida y en el que Sega sí tenía una imagen de marca positiva gracias a las recreativas. Esta última había aprendido de sus errores, realizaba campañas de marketing agresivas y, como consecuencia, las ventas acompañaban. Ni siquiera la salida al mercado de la Mega Drive supuso un problema, algo que sí lo fue en Japón y Estados Unidos pues representó el fin de la Master System en esos países antes de que acabara la década de los años ochenta.

Mientras tanto, a nivel local la máquina y su software siguieron vendiéndose con paso firme hasta varios años después y la salida de la Master System II en 1990 revitalizó su panorama, sin importar que fuera una versión abaratada de la principal a la que se le había quitado el lector de tarjetas (debido a los escasos juegos que lo utilizaban), la salida AV o el led de encendido. Los cerca de ocho millones de unidades vendidas entre las dos versiones (más que la NES) así lo atestiguan.

➔ **A TODO ESTO...** ¿Qué ocurría en el resto del mundo? Pues hubo una región, más bien un país, en el que la consola de Sega vivió una época de gloria como en ningún otro. Brasil acogió en 1989 su lanzamiento a través de Tectoy, distribuidor local que acabaría fabricando sus propios modelos de Master System (bajo licencia de Sega, claro está) hasta varios años después de que cesara su manufactura en el resto del mundo. Ello provocó que muchos títulos se produjeran y salieran a la venta en exclusiva en el país carioca, e incluso hoy día se sigue vendiendo un modelo con 132 juegos en memoria. Cinco millones de unidades la mantienen como la consola más vendida en Brasil, y más que en ningún otro lugar donde la 8 bits de Sega estuvo disponible.

¿Fue la Master System un fracaso? Desde luego que no. El hecho objetivo de haber vendido cuatro veces menos que su gran rival y haber perdido estrepitosamente en dos de los tres mercados más importantes del mundo no debe oscurecer lo que ocurrió en Europa, donde abrió camino a las consolas en una zona dominada hasta entonces por los ordenadores personales y fue, para muchos de los que leen estas líneas, su primer contacto con el mundo de los videojuegos.

PERIFÉRICOS VARIOS

Sega, en su lucha con Nintendo, casi siempre se vio por detrás a la hora de innovar en determinados aspectos. Los periféricos eran uno de ellos, aunque este "llegar tarde" permitía superar lo que hacía la competencia. Como buen ejemplo de ello en Master System, la Light Phaser estaba mejor construida y era más precisa que la Zapper, y las gafas 3D tenían un efecto más conseguido que las de Famicom (y se vendieron en todo el mundo). En otro orden de cosas, el adaptador para otorgar sonido FM a la Mark III ponía en el altavoz de los televisores nipones una mejora radical en el audio de casi cincuenta juegos, detalle que establecía una diferencia notable sobre la Famicom.



LAS CUALIDADES del FM Sound Unit (derecha) no salieron de Japón.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Mantener mi identidad secreta no es fácil. No puedo confiar en nadie, ni siquiera en mis compañeros. Así tengo que venir a la redacción para que nadie me reconozca.

Seguimos sin una fecha sólida

@Hola, maestro Yen, tengo 15 años. Hace tiempo que quería escribir, pero me decidí hoy. Tengo una preguntilla que hacerte:

■ He oído rumores sobre una posible fecha de salida de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, pero no sé si es cierta. Bien, pues un amigo fue hace poco al Game y allí (que le conocen) le preguntaron si quería reservar *MGSV* y le dijeron que la fecha de salida será probablemente el 16 de febrero. No sé si fiarme del dependiente pues, por ahora, no he oído nada de los labios de Konami. Quisiera que tú me aclarases las dudas. Un saludo y gracias.

Desgraciadamente, y aunque el simpático Kojima ya ha declarado que *MGSV* llegará en 2015, no ha tenido el detalle de concretar más la fecha de salida. El tope serían las navidades de 2015, pero seguro que llegará antes. De hecho, el genio japonés ya ha comentado que el desarrollo está bastante encauzado. Personalmente, no creo que se adelante tanto como a febrero. Puestos a especular, yo diría que el juego llegará en marzo, como muy tarde en verano.

Ethan Carranza Serrano



THE PHANTOM PAIN aún no tiene fecha de salida, pero cada vez sabemos más cosas de cómo será, como los aliados que nos ayudarán en nuestra misión, como el perro que vimos en el Tokyo Game Show.

Pergaminos en español, ¡please!

@Hola Yen!! Aquí un lector veterano con algunas dudas que no consigo resolver. A quién mejor para pedir consejo que a ti. En fin, ahí van:

■ El mes pasado reconocías tus ganas de ver *The Elder Scrolls* en next gen. ¿Crees que veremos una nueva entrega a corto plazo? ¿Existe la posibilidad de que *The Elder Scrolls Online* llegue a consolas traducido? En caso negativo, y doliéndome en el alma, se quedará en la tienda.

A mí me duele mucho más en el alma que a nadie lo que tengo que decir pero no creo que veamos *The Elder Scrolls VI* hasta 2016 como mínimo. Me tragaría gustoso mis palabras si Bethesda decidiese sacarlo antes pero mucho me temo que no será así. En cuanto a *The Elder Scrolls Online* en español, me temo que la respuesta tampoco te gustará ya que llegará en inglés.

■ Y por último, ¿se sabe algo sobre *Wild* y *No Man's Sky*? Algo como fecha de lanzamiento aproximada. Espero que esta vez también te mojes y me publiques tu sabiduría. Un saludo.

Siento que todas tus preguntas tengan una respuesta tan negativa, pero ninguno de los



WILD, LA NUEVA CREACIÓN DE MICHEL ANCEL, el artífice de *Rayman* acaba de ser anunciado así que no lo veremos, en exclusiva en PS4, hasta finales de 2015 o incluso 2016. La verdad es que su propuesta de mundo abierto pinta de lujo.

LA PREGUNTA DEL MES

El "timo" de los DLC's ya incluidos en el juego

■ Hola Yen, ¿qué opinas sobre las filtraciones de nuevas áreas de juego en *Destiny*? ¿No es un poco "jetas" que el DLC ya esté incluido desde un inicio en el juego?

No es la primera compañía a la que le pasa y sí, me parece "jetas". Aunque solo fuera como estrategia de marketing, lo normal es que estuviera fuera del juego. Así no se nos quedaría cara de tontos al descargarlo.

José Fernández

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

dos tiene fecha de salida confirmada. *Wild*, como pronto, no llegará hasta bien entrado el 2015 y muy posiblemente llegue en 2016. *No man's Sky* nos invita a ser más positivos y quizás lo veamos antes de verano de este año.

Bragger, (Carlos Muñoz)

Otra ración de malas noticias

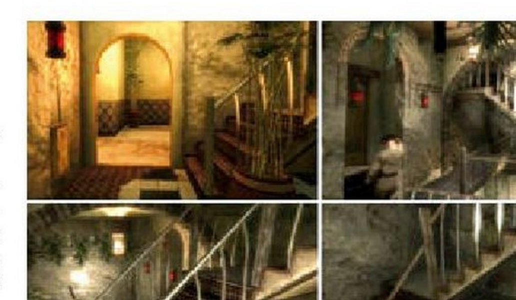
@Hola Yen. Siempre que escribo en esta sección hablo de Valve o de Rockstar por que son mis favoritos. Vamos a empezar:

■ ¿Por qué Valve no dice nada de *Half Life 3*? Han pasado más de 10 años desde que lanzaron *Half Life 2*, ¿es tan difícil mostrar aunque sea una imagen? Muchos ya creen que nunca se va a lanzar.

La verdad es que con las nuevas aventuras de Gordon Freeman estoy empezando a tirar la toalla. Hace unos meses un diseñador de *Counter Strike* "confirmó" que Valve ya estaba desarrollando *Left 4 Dead 3* y el esperado eternamente *Half Life 3*, pero yo ya no me creo nada. Hasta que no vea una imagen o, mejor aún, el juego en movimiento, no pienso empezar a fliparme con la vuelta de uno de los más grandes de todos los tiempos.

■ ¿Se sabe algo más de *Agent*? Yo creo que han empezado el trabajo de nuevo y se lanzará para la PS4, Xbox One y PC.

En principio el juego iba a ser exclusivo de PS3, así que si finalmente llegase a la nueva generación sería muy probable que lo hiciese solo a PS4. En cualquier caso lo poco que se ha dicho de él y el montón de tiempo que ha pasado desde que se anunció en 2007 nos hacen pensar lo peor. Desde luego, sería una sorpresa muy agradable que revitalizaría el catálogo exclusivo de PS4.



ESTA BONITA COLECCIÓN DE ESCALERAS es de lo poco que Rockstar North y Take Two enseñaron en su momento de *Agent*, el juego exclusivo de PS3 del que no hemos vuelto a saber nada en años.

■ Y la última, ¿cuándo saldrá *Bully 2*? Rockstar dijo que saldría muy pronto, probablemente el próximo juego de Rockstar pero, ¿hay alguna noticia o rumor nuevo de él?

Rockstar comentó que sacarían un juego en 2015 y bien podría ser *Bully 2* o *Red Dead Redemption 2*. Siguiendo la tradición alternadora de la compañía apuesto por *Bully 2*.

Daniel Tony

vuestra OPINIÓN

Muy cabreado con FIFA 15

Alejandro

Saludos, os escribo para expresar mi cabreo con la compañía EA y, más concretamente, con *FIFA 15*. Soy seguidor de la saga desde hace años y le dedico bastantes horas a su "simulador" futbolístico. Otro año más encuentro fallos clamorosos: los porteros reaccionan mal y tarde en muchas ocasiones, te puedes ir de todo el equipo al sacar de centro simplemente corriendo, faltas inexistentes... Y lo peor de todo esto es que por regla general no lo arreglan, el año pasado ya había fallos similares y no sacaron un mísero parche en todo el año y, por supuesto, de nada sirve decírselo porque no te hacen ni caso. Sinceramente, creo que eso de no tener una competencia digna (la saga *Pro Evolution* está de capa caída) le está haciendo mucho daño a *FIFA*. Espero equivocarme y que saquen parches que solucionen los fallos pero temo que no será así. Un saludo y enhorabuena por vuestra revista.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Estoy contigo. Los porteros cantan más que Busquets padre y el mono Burgos juntos. Es imperdonable que no se corrijan este tipo de errores y dadas las quejas creo que sí que lo harán. Efectivamente, como le pasó a *PES* en los años flojos de *FIFA*, tanta superioridad en ventas está logrando que el simulador de EA no cumpla y evolucione en determinados aspectos como nos gustaría.



¿Llegará Dragon Ball Online?

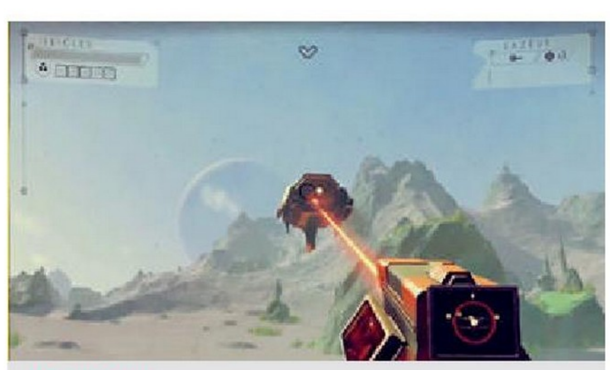
@Buenas Yen, tengo una serie de preguntas que espero pudieras contestar:

■ El nuevo *Dragon Ball Xenoverse* es el único juego desde los *Budokai* de PS2 que me está llamando la atención sobre este mundo del que soy muy seguidor. ¿Crees que si el juego tiene buena salida podrían plantearse sacar el *Dragon Ball Online*, ya que *Xenoverse* tiene muchas características de ese juego? ¿Tendrá edición de coleccionista?

La verdad es que *Xenoverse* tiene muy buen pinta y promete, como dices, devolver la calidad y el estilo de los *Budokai* de PS2. Pero también es un juego que sirve para adaptar, en cierta manera, el *Dragon Ball Online* al estilo y los conceptos jugables del público occidental, así que no veo muy posible que acaben lanzando *DBO* en nuestras tierras. Habrá que conformarse con *Xenoverse*. En cuanto a la edición coleccionista se ha rumoreado, pero nada oficial.

■ Sobre el juego *No Man's Sky*, que me llama poderosamente la atención, tengo una duda: ¿la exploración de los planetas se hará fuera de la nave? Porque solo he visto imágenes de la nave y panorámicas de los mundos, pero en ningún momento a algún personaje.

A mi me también me llama muchísimo, pero no le hago caso. Es broma. Por supuesto que jugaremos fuera de la nave. Aunque iremos recolectando nuevas piezas para mejorar nuestra nave y así llegar cada vez más cerca del centro de la galaxia (que esconde algún tipo de misterio), la mayor parte del juego lo pasaremos explorando a pie. Aún no se ha mostrado gran cosa pero incluso habrá acción y disparos como en cualquier otro shoot'em up. La exploración, en la que descubimos nuevas razas, planetas, etc. parece que será muy atractiva. Ahora nos queda saber si también lo serán los combates.



NO MAN'S SKY es el juego por el que siento más "hype" desde hace mucho. Sus posibilidades parecen casi infinitas pero la experiencia me ha enseñado que no siempre se cumple el "hype", ¿verdad *Destiny*?

> « **NO MAN'S SKY** SE PUEDE CONVERTIR EN UN GRANDE O EN UN FIASCO. DEPENDE DE SI CUMPLE CON EL HYPE »

■ ¿Merece la pena el pase de temporada de *Sombras de Mordor*? Me gusta la pinta que tiene el juego pero no sé si merece más la pena esperar a cuando saquen una versión "completa" con todos los DLC.

A nosotros también nos parece que tiene muy buena pinta el juego como puedes leer en el análisis de la revista o en Hobbyconsolas.com y, aunque Warner y Monolith ya han detallado el contenido del pase de temporada, aún es muy pronto para saber si merecerán la pena o no. A medida que vayamos probándolo os iremos informando. A simple vista parecen un puñado de nuevas misiones y no un DLC al estilo de las completísimas descargas de *Borderlands*, por ejemplo. En cuanto a si deberías esperar o no a que salga una edición que incluya todos los DLC's del juego, depende mucho de las ganas que tengas de jugarlo, como pasa con cualquier otro título. Si aún tienes juegos esperando en la recámara puedes esperar a ver qué tal valoramos los contenidos descargables y así hacerte una idea de su calidad.

■ Sé que en esto poco me podrás ayudar, pero quiero intentarlo: ¿sabes dónde se podría conseguir la edición de coleccionista de *Dragon Age Inquisition* en España? He mirado en Gamestop UK pero no he sabido hacer para que me lo envíen a España... ¿Merecería la pena pagar la "morterada" y plus de gastos de envío? Gracias y un cordial saludo.

Todavía no hay ninguna tienda española que lo tenga en su catálogo, aunque EA sí que confirmó que costará 160 euros, por lo que imagino que acabará llegando a nuestras tierras. Si no lo hace, todo depende de las ganas que tengas de tenerla. Mira en tiendas de otros países europeos, amazon, etc. porque podría salirte incluso más barato que en tienda.

David Vegas Castellano

Xbox One se tiñe de blanco

@ **Hola maestro Yen:**
Quería preguntarte si saldrá algún pack de Xbox One con *Sunset Overdrive*. Estoy pensando comprármela por Navidad y he estado viendo vídeos del juego que han parecido interesantes. Muchas gracias.
Pues claro que lo hará. Pero no un "bundle" cualquiera con la consola y el juego sino una flamante versión de la consola en blanco (color que hasta ahora solo podían disfrutar los empleados de Microsoft) con su mando también blanco y una copia digital de *Sunset Overdrive* incluida. Y sí, a mí también me atrae mucho lo que he visto en vídeos. Ya solo queda que el juego también mantenga el nivel visto.
Vicente Gómez



SUNSET OVERDRIVE, uno de los juegos exclusivos más atractivos del catálogo de Xbox One para los próximos meses, llegará junto a una versión blanca de la propia consola. Hasta ahora solo los empleados de Microsoft podían hacerse con una.

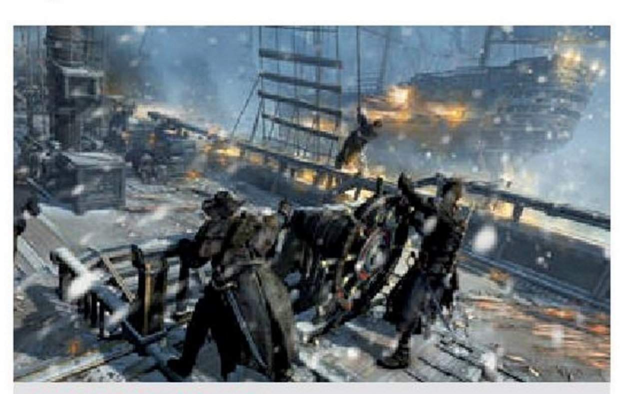
« NO ES OFICIAL, PERO PARECE LÓGICO QUE DISNEY INFINITY INCLUYA SETS DE STAR WARS EN EL FUTURO »

¿Disney Infinity con Star Wars?

@ **Saludos. Me declaro un incondicional de la revista, la cual me resulta una lectura mensual la mar de gratificante. Tengo una serie de cuestiones que te agradecería mucho que me ayudases a resolver:**
Hace unos años disfrute de *Resident Evil* en Nintendo 3DS y me estoy planteando el hacerme con su adaptación a consola de sobremesa. ¿Realmente merece la pena si ya lo tengo en la portátil de Nintendo? ¿Pillo la versión de Wii U o la de PS3?
A mi también me gustó *Resident Evil Revelations* pero, la verdad, no creo que merezca la pena volver a jugarlo en consolas de sobremesa. Si no lo hubieras jugado te diría que adelante, pero como no es el caso lo mejor es que esperes a la segunda entrega o que inviertas el dinero en un juego completamente nuevo para ti.
¿Existe la posibilidad de que en la Nintendo eShop de Wii U acaben pudiéndose comprar juegos de la Gamecube? Sería un lujo poder jugar a juegos como el *Super Mario Sunshine*, *Resident Evil Zero*...
Es una posibilidad sobre la que se ha rumoreado mucho, pero que nunca ha llegado a producirse. Parece que Nintendo está más interesada en hacer remakes de juegos como *Wind Waker* en lugar de ponerlos como descargables en su tienda virtual. Me encantaría, y como posible, es posible.
Así como hace poco Disney ha lanzado el *Disney Infinity 2.0* con playsets de personajes Marvel, ¿es posible que la compañía haga lo mismo con Star Wars, sacando playsets de dicha saga?
No hay nada oficial, pero parece más claro que el agua. El año que viene saldrá una nueva película y lo más probable es que veamos un set de figuras para acompañar el estreno. Quizás para *Disney Infinity 3.0* e incluso con figuras de la trilogía original (ya puestos...).
David Guirado Lozano

Mirar al presente de Assassin's

@ **¡Hey Yen! Ya me has publicado alguna otra vez, pero ojalá tenga suerte de nuevo. Mi cuestión es bastante breve:**
En los nuevos datos y reportajes de los *Assassin's Creed* que están por llegar podemos ver como será el asesino y las localizaciones, pero... ¿se sabe algo de la jugabilidad en el presente? ¿Qué hilo argumental tendrá "la otra cara" tanto de *AC Rogue* como de *AC Unity*? Gracias por responder :)
Ubisoft aún no ha confirmado nada concreto. Solo han comentado que en el presente volveremos a ser nosotros mismos (el jugador) en lugar de Desmond, como pasaba en *Black Flag*. En el caso de *AC Rogue* incluso se ha filtrado, a través de los menús del juego, que las secciones del presente volverán a estar ambientadas en las oficinas de Abstergo. Imaginamos que en *Unity* será igual pero no es nada oficial.
Jorge Valentín



ASSASSIN'S CREED ROGUE llegará a PS3 y 360 el 11 de noviembre. Aplaudo y mucho que estén haciendo un juego para cada generación de consolas. Así es menos probable defraudar a los usuarios.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ **¿Sería posible un *Destiny* en PS3?**
Yen: Buff... no lo creo. Piensa que el juego ya ha salido en PS3 por lo que empezar a hacerlo de cero otra vez sería un gasto de recursos demasiado alto para un "matamuch" como *Destiny*. Si se tienen que gastar otros 500 millones para volver a hacerlo en PS3 no les saldrían las cuentas.

@ **Yen, ¿PS3 o PS4?**
Yen: Es una pregunta con difícil respuesta. Cada una tiene sus puntos fuertes pero, haciendo un esfuerzo por mojarme, yo me quedaría con PS One. Tiene el mejor catálogo. De entre las dos que me propones me quedo con PS3 que está mucho más obsoleta que PS4.

@ **Yen, ¿es cierto que Nintendo está preparando una 3DS XXL?**



Yen: Por supuesto que sí. Será la consola portátil más grande de la historia. Algunos rumores apuntan a que tendrá dos veces el tamaño de Xbox One. Hay otra gente que asegura que la consola será tan grande que habrá que saciar su increíble apetito dándole de comer cruasanes y medias luna un par de veces al día. De hecho, el mismísimo Miyamoto nos mostró cómo funcionará la "fuente de alimentación" de 3DS XXL dándole un rico cruasán disfrazado de Miami Vice.





PREESTRENO

→ LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE L...



PÁGINA 106

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE. El shooter más millonario de los últimos años ha decidido reajustar su fórmula con una apuesta por los exosqueletos del futuro.



PÁGINA 112

PES 2015. Tras una larga travesía por el desierto, la saga de fútbol de Konami da el salto a la nueva generación. ¿Le servirá para reencontrarse con el fútbol más vistoso?

PÁGINA 110

FAR CRY 4

Una guerra civil en el Himalaya será el punto de partida de la nueva entrega del peculiar shooter-sandbox de Ubisoft. Los escarpados parajes de la mítica cordillera y Pagan Min prometen poner a prueba la capacidad de supervivencia de Ajay Ghale.

EN ESTE NÚMERO...

Guerras, regresos desde el pasado, fútbol redentor, figuras de Lego... El mes de noviembre va a estar cargado de grandes emociones.

Gameplay 1 Gameplay 2

■ 4 de noviembre ■ Activision ■ Shooter

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

El uso de drones y exoesqueletos va a cambiar la guerra en el futuro... y la saga *Call of Duty* desde ya mismo.

LAS CLAVES



1 **LA CAMPAÑA** ganará importancia, gracias a su ambientación futura y un ritmo trepidante, con secuencias dramáticas.



2 **EL MULTIJUGADOR** cooperativo y competitivo conservará el estilo de la saga, pero con nuevos modos y 13 mapas bien equilibrados.

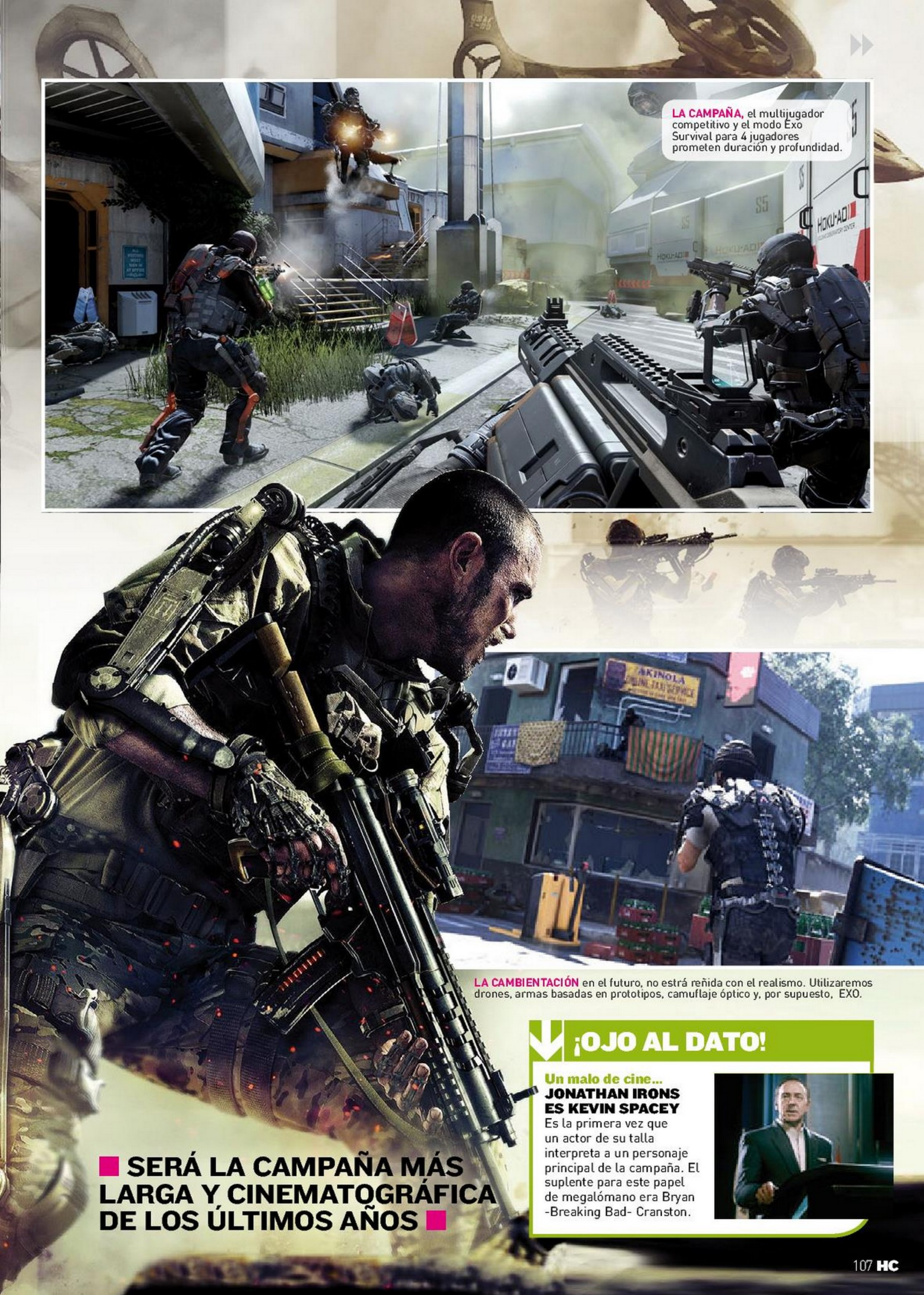


3 **A MEDIDA.** Las opciones de personalización de soldado, exoesqueleto y armas conseguirán que cada perfil sea único en *CoD*.

■ **LA PRÓXIMA GUERRA QUE DEBE LIBRAR CALL OF DUTY** es sacudirse de encima esa etiqueta de ser "cada año el mismo juego" que se ha ganado con las últimas entregas. Para ello, Sledgehammer Games ha liderado un desarrollo de tres años en que se ha apostado por un nuevo estilo: es un "shooter", sí, pero ambientado en el futuro, con un apartado técnico específico para las consolas de nueva generación y con un arma, el exoesqueleto, que va a cambiar radicalmente las reglas de la batalla.

Nosotros acompañaremos por medio mundo al soldado Mitchell, antiguo miembro de los marines que plantará cara a los soldados de la Corporación Atlas: un ejército privado a las órdenes de Jonathan Irons, un magnate interpretado por Kevin Spacey. Esta campaña (que será la más larga de las últimas entregas) recuperará el estilo de acción trepidante, con una base realista y momentos "hollywoodienses" a bordo de vehículos. Pero sólo será uno de los pilares de *Advanced Warfare*.

➔ **EL MODO MULTIJUGADOR "VERSUS"** va a resultar más dinámico, gracias al uso de estas armaduras futuristas. Podremos personalizar nuestro soldado (también su aspecto y emblemas) con un potente editor, y después escoger sus habilidades con una tarjeta "Pick 13" muy similar a la que utilizamos en *Black Ops II*. Otra de las novedades de esta entrega será la posibilidad de ver qué están ▸▸



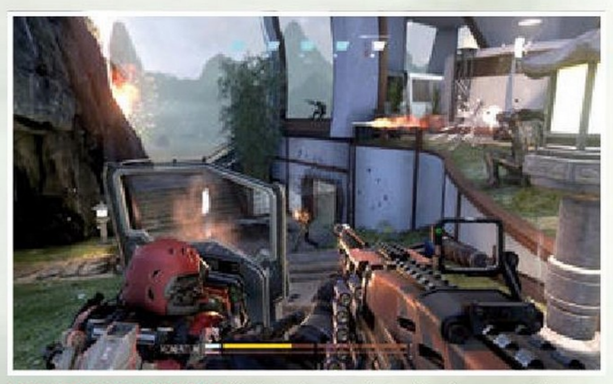
LA CAMPAÑA, el multijugador competitivo y el modo Exo Survival para 4 jugadores prometen duración y profundidad.

LA CAMBIENTACIÓN en el futuro, no estrá reñida con el realismo. Utilizaremos drones, armas basadas en prototipos, camuflaje óptico y, por supuesto, EXO.

¡OJO AL DATO!

Un malo de cine...
JONATHAN IRONS ES KEVIN SPACEY
Es la primera vez que un actor de su talla interpreta a un personaje principal de la campaña. El suplente para este papel de megalómano era Bryan -Breaking Bad- Cranston.

■ SERÁ LA CAMPAÑA MÁS LARGA Y CINEMATOGRÁFICA DE LOS ÚLTIMOS AÑOS ■


LOS MAPAS MULTIJUGADOR (13 de inicio, además de Atlas Gorge en la Ed. limitada) tendrán un planteamiento más vertical, para potenciar el exoesqueleto.


EL APARTADO VISUAL estará diseñado específicamente para las consolas de nueva generación, gracias a un nuevo motor gráfico y tres años de trabajo.

NUEVA GENERACIÓN DE "SHOOTER"

Advanced Warfare tratará de abrirse paso en un panorama surtido de FPS de ambientación futurista (aunque menos bélicos y más de ciencia-ficción).


TITANFALL Sólo tiene modo multijugador, epro el "shooter" de Respawn (antiguos Infinity Ward) es intenso y muy divertido.


DESTINY Disparos con tintes de rol y un multijugador perfectamente integrado. Presume del gran trabajo de Bungie.


KILLZONE SHADOWFALL La guerra entre Helgast e ISA llegó a PS4 con un apartado visual imponente, pero carencias jugables.


HALO MASTER CHIEF COLLECTION Una recopilación de los cuatro juegos de la saga, remasterizados y acceso a la beta de *Halo 5*.

EL USO DEL EXOESQUELETO CAMBIARÁ LAS REGLAS DE LA BATALLA, AUNQUE SE MANTIENE EL ENFOQUE REALISTA

equipando nuestros compañeros en un lobby virtual, además de probar las armas en una galería de tiro. En cuanto a modos de juego, además de los clásicos (duelo por equipos, baja confirmada, guerra de banderas...) aparecerán Uplink, una variante de fútbol americano que se juega con un dron satélite y Momentum, en que debemos conquistar cinco zonas aprovechando nuestro impulso.

CUATRO AMIGOS SE PODRÁN JUNTAR EN EL COOPERATIVO, llamado Exo Survival (sólo permitirá dos jugadores a pantalla completa). Esta vez será un tipo de juego por oleadas, que se desarrollará en escenarios de la campaña, limitados por una cúpula, y que nos permitirá subir de nivel y ganar rangos ¡y por primera vez salvar la partida! Si esto no os parece suficiente, podemos aseguraros que *Advanced Warfare* tendrá muchas más sorpresas, pero habrá que esperar a su lanzamiento el próximo 4 de noviembre para descubrirlas.

PRIMERA IMPRESIÓN

El uso de exoesqueletos, la ambientación futurista y la importancia que se le ha dado a la campaña podrían ser suficiente para recuperar la frescura que la saga ha ido perdiendo estos últimos años.



TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

EDICIÓN EXCLUSIVA GAME

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE







Obtén el acceso anticipado Day Zero* y juega con 24h de antelación, tendrás tu juego el 3 de noviembre.

La edición especial GAME incluye un exoesqueleto customizado adicional, además la edición Day Zero incluye:
· Advanced Arsenal: exoesqueleto personalizado con balas y la EM1 Quantum, una nueva arma energética para las partidas multijugador. · 2 armas customizadas. · Doble XP en día cero.

Tu reserva también incluye packs de personalización para COD Ghosts y COD Black Ops II. ¡Disfruta YA de ellos!



RESERVA YA Y SÉ EL PRIMERO EN LUCHAR
ACCESO ANTICIPADO - 3 DE NOV
ADVANCED ARSENAL / 2 ARMAS CUSTOMIZADAS / 2XP EN DÍA CERO*

PS4 XBOX ONE PS3 XBOX 360 — PROMOCIÓN LIMITADA A 5.000 UDS.









GAME



MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

■ 18 de noviembre ■ Ubisoft ■ Shooter

FAR CRY 4

Gameplay

¿Pensabais que el Nepal era un lugar pacífico y espiritual? Eso será después de que consigamos echar de allí a su dictador, Pagan Min, por la fuerza de las armas.

■ **LA VIDA VALE MUY POCO** en el país asiático de Kyrat (un terreno montañoso inspirado en el Nepal). Un viaje para depositar las cenizas de nuestra difunta madre está a punto de convertirse en una lucha salvaje por la supervivencia, cuando nos veamos atrapados en los combates de las milicias locales contra las fuerzas del dictador Pagan Min. Seguro que no nos cuesta mucho tomar partido por los más débiles e impartir justicia en este enorme "sandbox" en primera persona.

Podremos recorrer la zona con total libertad: utilizar hasta 18 vehículos (incluyendo "extravagancias" como un tuk tuk o el lomo de un elefante) y cumplir misiones como asaltar las fortalezas enemigas, liberar rehenes o proteger templos; siempre apoyándonos en el sigilo o en un espectacular arsenal, que podemos modificar según sea nuestro estilo de juego. Y con cada misión cumplida, mejorará nuestro karma y nuestras habilidades.

→ **KYRAT SERÁ UN LUGAR SALVAJE,** no sólo por la situación política, sino también por la cantidad de animales peligrosos que recorren las montañas. Como veis tenemos por delante lo más hostil del Himalaya, pero no vamos a estar solos. En cualquier momento un amigo se nos podrá unir en el modo online cooperativo (sólo para resolver tareas secundarias) y ponernos las cosas más fáciles... y divertidas. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Es tan grande y divertido como *Far Cry 3*, pero se agradecen las mejoras técnicas y la nueva ambientación, en el terreno montañoso de Kyrat.

LAS CLAVES



1 **KYRAT** es un lugar hostil, con animales peligrosos, una revolución en marcha y muchas zonas por descubrir. La versión salvaje de Nepal.



2 **LIBERTAD TOTAL** para movernos, en 18 vehículos tan variados como un ala delta, un quad o un rudimentario autogiro.



3 **EL MODO COOPERATIVO** para dos jugadores online nos permitirá cumplir decenas de misiones secundarias y buscar secretos.



LA VIDA SALVAJE juega un papel muy importante, como peligro para Ghale, el protagonista o como arma.

ARMAS, SIGILO, ACCIDENTES... podemos acabar con nuestros enemigos de las formas más "creativas". Las posibilidades de *Far Cry 4* son inagotables.

EN LA NUEVA GENERACIÓN el juego puede presumir de un genial acabado, con un gigantesco mapeado y eventos aleatorios que dan una sensación orgánica.

PODREMOS PILOTAR HASTA 18 VEHÍCULOS EN UN ÁREA CUATRO VECES MÁS DENSA QUE *FAR CRY 3*

¡OJO AL DATO!

De Ubisoft Montreal

UN JUEGO DE ALEX HUTCHINSON

El productor de *Far Cry 4* también fue responsable de *Assassin´s Creed III*, y estuvo implicado en el desarrollo de *Dante´s Inferno* y *Army of Two: The 40th Day* para EA.

■ 13 de noviembre ■ Konami ■ Deportivo

PES 2015



PES 2015 **se prepara para saltar al terreno de juego de la nueva generación con una plantilla renovada que busca repetir los éxitos de antaño. ¿Lo logrará esta temporada?**





1 PURO FÚTBOL. La IA, los pases y tiros... El sistema de juego se ha reajustado por completo en busca de un fútbol más fluido e intuitivo.



2 MODOS DE JUEGO. Se estrena el modo MyClub, y se mantienen la Liga Master y la Champions League (aunque sin el calendario oficial).



3 LICENCIAS. Se estrena la Liga Adelante española que se une a la Copa Libertadores, la AFC asiática... Pero también habrá ausencias.

■ **AUNQUE PUEDA RESULTAR ALGO PARADÓJICO**, para el debut de *PES* en la "next gen" sus creadores han echado la vista atrás buscando recuperar las sensaciones que nos dejaron *PES 5* y *PES 6* en PS2, las mejores entregas de la serie.

→ **OLVIDAOS DE LOS FIASCOS DE LAS ÚLTIMAS TEMPORADAS**, porque los primeros partidos que hemos jugado a *PES 2015* nos han dejado un buen sabor de boca. Los tiros a puerta, pases (tanto en corto como al hueco), remates de cabeza... han sido reajustados buscando volver a aquel fútbol intuitivo con un sistema de control que nos permitía hacer lo que quisiéramos con el balón en los pies. También la IA ha sido mejorada, reforzando el PES ID de anteriores entregas para que jugadores y equipos se comporten como lo harían en el fútbol real. En cuanto a modos de juego, la principal novedad es MyClub, una modalidad que nos recuerda en buena medida al Ultimate Team de los *FIFA*. También se va a potenciar la parcela cooperativa, con más opciones como la llamada "role control" que nos permitirá que cada usuario domine una zona del campo. Hablando de licencias, repite la Champions y habrá novedades como la Liga Adelante española, pero también habrá sonadas ausencias. Y con el motor gráfico Fox Engine, el espectáculo está garantizado (los jugadores están bien recreados), aunque los comentarios de Carlos Martínez y "Maldini" son de traca... HC



→ **PRIMERA IMPRESIÓN**

Los primeros partidos nos han dejado un buen sabor de boca. Ojalá se mantengan estas sensaciones durante la temporada.



EL SISTEMA DE JUEGO busca volver a ese fútbol intuitivo que nos cautivó en PS2. Y los primeros partidos nos han dejado muy buenas sensaciones.



LOS DISTINTOS PASES, LOS TIROS, LA IA... todo ha sido revisado, tratando de "desmarcarse" de las mediocres entregas de la pasada generación.

CON EL MOTOR GRÁFICO Fox Engine el espectáculo está asegurado, aunque los comentarios de Carlos Martínez y "Maldini" dejan mucho que desear... .

■ *PES 2015* SE ALEJA DE LAS ÚLTIMAS ENTREGAS OFRECIENDO UN FÚTBOL MÁS CONVINCENTE ■





***PES 6* como referente**

FIJÁNDOSE EN LAS "VIEJAS GLORIAS"

Para crear *PES 2015*, han echado la vista atrás buscando recuperar ese fútbol fluido e intuitivo de gloriosas entregas como *PES 5* y *PES 6*, olvidando las malas temporadas en PS3 y 360. Y las primeras sensaciones son muy buenas.

Tráiler

■ 14 de Noviembre ■ Warner ■ Aventura

LEGO BATMAN 3 BEYOND GOTHAN

El peligro que amenaza al Universo DC es tan grande que Batman va a pedir ayuda a todos los héroes... y villanos.

LAS CLAVES



1 AMENAZA CÓSMICA: ante la amenaza de Brainiac, visitaremos planetas sacados de hasta el último rincón del Universo DC.



2 AVENTURA CLÁSICA: en las misiones tendremos que alternar los poderes de diferentes héroes... ¡incluido el perro Krypto!



3 FASES ESPACIALES: a bordo de naves o con héroes voladores como Superman, serán al más puro estilo matamarcianos.

■ **BRAINIAC, LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EXTRATERRESTRE,** va a utilizar el poder de los anillos de los Green Lantern para someter la Tierra. Menos mal que Batman se ha enterado y ha puesto en alerta a sus aliados de la Liga de la Justicia y a algunos de los villanos más peligrosos del mundo, que tampoco quieren ver como su planeta cae en malas manos... si no son las suyas, claro.

→**LEGO BATMAN 3** se subtitulará *Más allá de Gotham* porque su escenario será todo el Universo DC, desde el satélite de la Liga de la Justicia a varios de los planetas de los Green Lantern. Una aventura enorme en la que manejaremos a héroes más personalizados que nunca: no solo los personajes gigantes, como Killer Croc o Solomon Grundy, debutarán en un *LEGO Batman*, sino que habrá varios personajes con distintos trajes que les dotarán de habilidades muy variadas: los disfraces del Joker, las transformaciones del robótico Cyborg o los mismísimos Batman y Robin con sus armaduras serán buenos ejemplos. El desarrollo volverá a mezclar aventura y acción, y por supuesto ofrecerá modo a dobles a pantalla partida. Y habrá novedades jugables, como fases de matamarcianos, para acabar de redondear un juego tan cuidado como suelen ser todos los juegos de LEGO. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Aunque la mezcla de acción, puzles y saltos siempre es la misma, cada LEGO sabe ofrecer un poco más, en este caso héroes aún más personalizados.



MÁS DE 150 HÉROES Y VILLANOS de DC Comics serán jugables, el récord en un juego de LEGO. Los chicos de la JLA harán equipo con el Joker o Lex Luthor.



LOS FANS DE DC CÓMICS quedarán encantados con guiños a los casi 80 años de historia de la compañía. Aquí Batman y su Batmovil de la serie de TV de los 60.

¡OJO AL DATO!



Muñecos muy reales...

KEVIN SMITH SERÁ PERSONAJE JUGABLE

Si en *LEGO Marvel Super Heroes* jugamos con Stan Lee, aquí habrá varias personalidades relacionadas con el Universo DC: el director de cine Kevin Smith, el actor de Arrow Stephen Amell y el guionista Geoff Johns. También pondrán sus voces a la versión original.



HÉROES MÁS DIFERENCIADOS que nunca serán la clave del juego. Muchos tendrán trajes distintos que les dotarán de nuevas habilidades.

DESDE BATMAN A LA BAT-VACA, AQUÍ ESTARÁ DESDE EL HÉROE DC MÁS FAMOSO AL MÁS RARO

LAS CLAVES



1 CONCURSOS. Para demostrar que tus Pokémon son los mejores en dulzura, ingenio, belleza, dureza y carisma.



2 BASES. Crea tu propia superbase secreta y decórala a tu gusto. Visita las de tus amigos para jugar con ellos y combatir.



3 MEGAS. Aparecerán nuevas megaevoluciones, y una nueva variación: la Regresión Primigenia de Groudon y Kyogre



■ 28 de noviembre ■ Nintendo ■ Rol

POKÉMON RUBÍ OMEGA/ZAFIRO ALFA

Tráiler

Los secretos de la creación de Hoenn están a punto de salir a la luz con el remake de los juegos de Game Boy Advance.

■ **EN NOVIEMBRE SALEN EN 3DS** los tan esperados "remakes" de las ediciones *Pokémon Rubí* y *Pokémon Zafiro* para Game Boy Advance, para deleite de los incondicionales de la saga de Pokémon. Fieles a su costumbre, mantienen el argumento original, entremezclando las funciones más características de los juegos, como los concursos o las bases secretas, con las mecánicas introducidas en las nuevas generaciones, tales como la megaevolución o las animaciones en 3D.

→ **EL OBJETIVO DEL JUEGO** será el habitual de los capítulos de la saga principal de la franquicia: tenemos que obtener las ocho medallas de gimnasio para enfrentarnos al Alto Mando y convertirnos en el Campeón de Liga, a la vez que intentamos completar la Pokédex. En nuestro viaje deberemos enfrentarnos al Equipo Magma o al Equipo Aqua (el equipo rival variará según la edición), que quieren despertar a los Pokémon primigenios que crearon los continentes y océanos de Hoenn para crear un ecosistema más favorable a humanos o a Pokémon respectivamente. Afortunadamente, contaremos con la ayuda de Máximo para detenerlos, pero si nos cansamos de salvar el mundo y convertirnos en el mejor, podremos competir en los mejorados Superconcursos Pokémon o relajarnos en nuestra Superbase Secreta. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Te gustará tanto si jugaste a las ediciones originales como si es tu primer contacto con la región de Hoenn.



DESCIFRAR LOS MITOS de Hoenn permitirá detener a los Equipos Magma y Aqua. Máximo nos ayudará a investigar la Regresión Primigenia.

¡OJO AL DATO!

Y además..

BELDUM VARIOCOLOR

Tras la salida de los juegos, del 28 de noviembre al 14 de enero de 2015, se repartirá un Beldum variocolor a través de Nintendo Network con la Metagrossita equipada. Si lo entrenas, podrás evolucionarlo a Mega-Metagross shiny. ¡No dejes pasar esta oportunidad!

LAS SUPERBASES SECRETAS SERÁN EL NUEVO FENÓMENO STREET PASS

PIKACHU COQUETA es una Pikachu que se disfraza en los concursos y obtiene movimientos especiales. Toda una especialista que también puedes sacar en combates.

EL EQUIPO MAGMA, junto con el Aqua, pretenden subvertir el orden de Hoenn despertando a Groudon y Kyogre. Ahora también atacarán en grupo.

LAS CLAVES



1 TRES EN UNO. Al igual que la primera parte, incluirá tres historias: *KH II Final Mix, KH: Birth by Sleep Final Mix* y *KH Re: coded.*



2 SI ES EN HD, MEJOR.. Los colores serán mucho más claros y se pulirán detalles gráficos para que la experiencia sea inolvidable.



3 VERSIONES FINAL MIX. *SKH II* y *KH: Birth by Sleep* llegarán en su versión con nuevos mundos, secuencias, habilidades, etc.

5 de diciembre ■ Square Enix ■ Rol

KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX

La segunda parte de esta recopilación en HD nos devolverá la eterna lucha entre luz y oscuridad. ¿De qué lado estás?

HACE MÁS DE UN AÑO, disfrutamos en alta definición del inicio de una de las sagas más conocidas: *Kingdom Hearts*. Ahora llega el momento de saber qué ha sido de nuestros protagonistas preferidos, al tiempo en que somos testigos del comienzo de una nueva aventura.

Esta continuación sigue el mismo esquema. Es decir, se han incluido dos títulos jugables y las cinemáticas de un tercer juego. Así, podremos meterle caña a las versiones Final Mix de *Kingdom Hearts II* y *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*, y ver como si fuera una película todas las secuencias de *Kingdom Hearts Re: coded.*

EL APARTADO GRÁFICO SE VA A MEJORAR de tal manera que ahora los colores serán más vivos y nítidos que nunca. Asimismo, algunas secuencias se han rehecho casi desde cero para que la calidad sea aún mayor. Esto se notará sobre todo en las animaciones de los rostros de los personajes.

Aquellos que piensen que va a ser un refrito más, deben saber que también se incluirán varias escenas inéditas que sólo estarán disponibles si superamos los diferentes y nuevos retos tanto de *KH II* como de *Birth By Sleep.*

En cuanto al polémico asunto del doblaje, finalmente no se incluirá la versión en castellano de 2006, por lo que Sora y compañía hablará en inglés. Pero tranquilos, pues los textos están traducidos. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La conversión en HD le va a sentar de maravilla. Las nuevas escenas ampliarán todavía más la historia.


CON ESTA SEGUNDA PARTE finalmente podemos ponernos al día y conocer, con pelos y señales, todos los secretos que esconden la llave espada y su portador.

¡OJO AL DATO!



Edición limitada... DEMUESTRA QUE ERES EL FAN NÚMERO 1 de *Kingdom Hearts* con el regalo que se incluirá en lo que se ha bautizado como "Edición limitada". Dicho presente es un pin exclusivo de 4,27cm. en el que, aparte del logo del juego, aparecen Sora y Mickey Mouse la mar de sonrientes.

LOS SEGUIDORES DE LAS BUENAS HISTORIAS Y DE LOS RPG TIENEN AQUÍ UNA TRAMA MÁS ADULTA Y OSCURA



LA FRANQUICIA DISNEY seguirá muy presente gracias a la incursión de nuevos personajes que nos ayudarán.


LOS COMBATES serán fluidos y espectaculares. Ataques combinados, fusiones, QTE e invocaciones se mantendrán.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

OCTUBRE



24

PS4-PS3-XO-360-PC

THE WALKING DEAD SEASON 2
La segunda temporada de las desventuras de Clementine llega en formato físico a casi todas las plataformas y, de nuevo, con subtítulos en castellano.



28

PS4-XO-PC

LORDS OF THE FALLEN. El estilo *Dark Souls* ya tiene algunos imitadores, como este título next gen germano que promete ser ultradifícil...



31

PS4-PS3-XO-360

WWE 2K15. Yuke's y Visual Concepts (padres de la serie *NBA 2K*), ya tienen casi a punto el desembarco de la WWE en PS4 y Xbox One, con más modos, opciones y luchadores que nunca.

NOVIEMBRE



4

PS4-PS3-XO-360-PC

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
Las milicias privadas y la tecnología serán el motor de esta nueva entrega, que llegará cargada de novedades, modos...



7

3DS

ULTIMATE NES REMIX. Nintendo rescata sus clásicos de NES para proponernos divertidos retos ahora en 3DS.



11

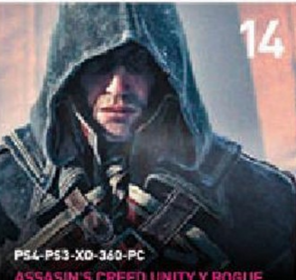
XBOX ONE

HALO MASTER CHIEF COLLECTION. Disfruta en XO y en 1080p de todos los shooters numerados del Jefe Maestro.

14

TODAS

LEGO BATMAN 3. Las piezas vuelven a encajar para dar vida a Gotham y una nueva y superheroica aventura.



14

PS4-PS3-XO-360-PC

ASSASIN'S CREED UNITY Y ROGUE. Asesinos y templarios vuelven con una aventura distinta para cada generación.



18

PS4-PS3-XO-360-PC

FAR CRY 4. Pagan Min nos espera en sus dominios, Kyrat, un nuevo paraíso donde dar rienda suelta al gatillo...



18

PS4-XO

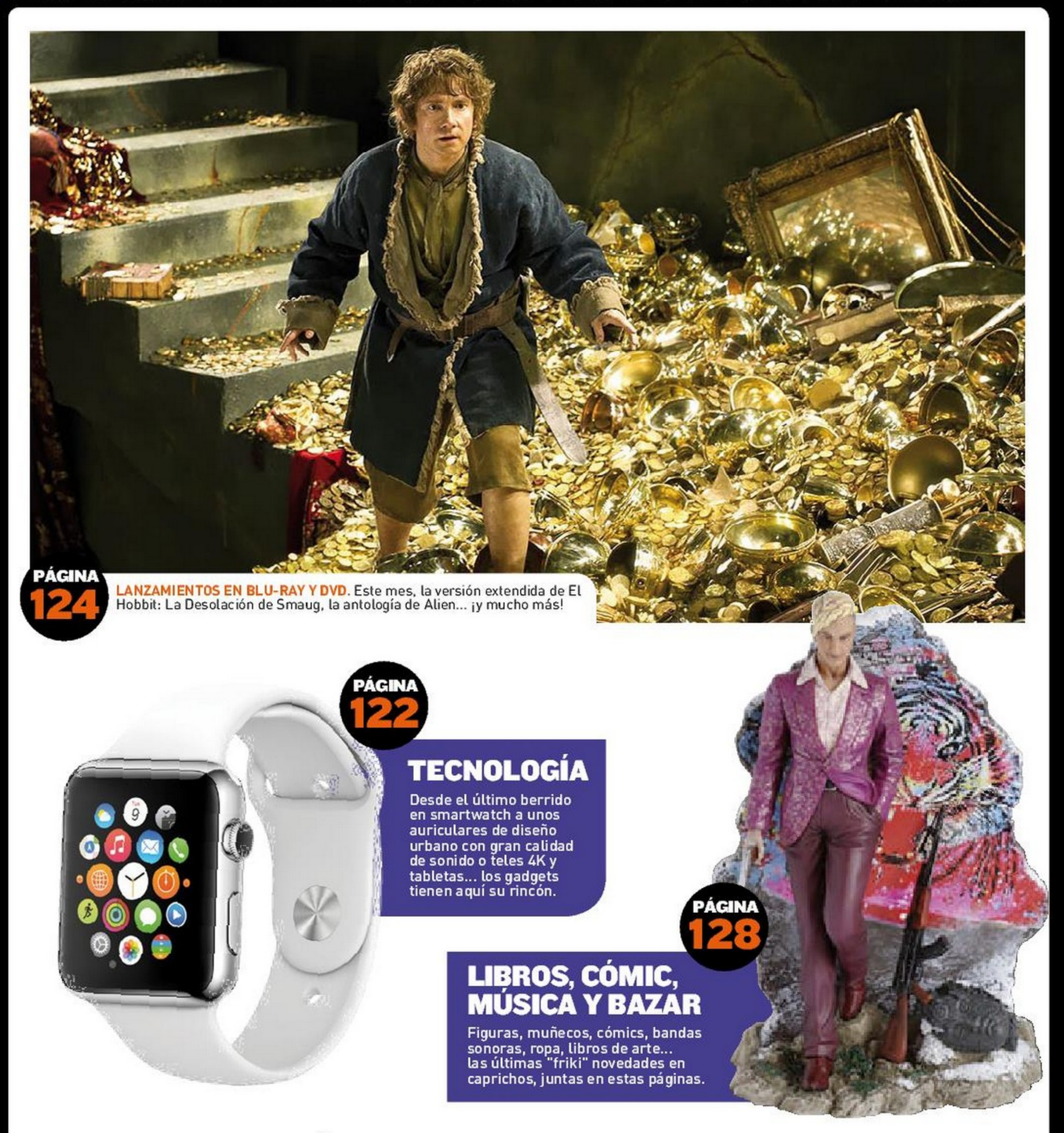
GTA V. La aventura en mundo abierto más vendida de todos los tiempos ya está lista para saltar a PS4 y XO.

Y PRÓXIMAMENTE...

•The Legend of Korra	PS4-PS3-XO-360-PC	22 de oct.
•Bayonetta 2	Wii U	24 de octubre
•NFS Rivals Complete	PS4-PS3-XO-360-PC	24 de oct.
•Samurai Warriors	PS4-PS3-Vita	24 de octubre
•Shadow Warrior	PS4-XO	24 de octubre
•The Walking Dead S. 1	PS4-XO	24 de octubre
•Singstar Ultimate Party	PS4	24 de octubre
•Civilization Beyond Earth	PC	24 de octubre
•NBA Live 15	PS4-XO	31 de octubre
•Freedom Wars	Vita	31 de octubre
•REC 4	Cine	31 de octubre
•Sunset Overdrive	XO	31 de octubre
•Tropico 5	PS4-360-PC	31 de octubre
•Freedom Wars	Vita	31 de octubre
•Akiba's Trip Undead and...	Vita	octubre
•The Wolf Among Us	PS4-PS3-XO-360-PC	7 de nov.
•Interstellar	Cine	7 de noviembre
•The Crew	PS4-XO-PC	11 de nov.
•PES 2015	PS4-PS3-XO-360-PC	13 de nov.
•LEGO Batman 3	Todas	14 de noviembre
•Tales of Hearts R	Vita	14 de noviembre
•Shape Up	Xbox One	14 de noviembre
•Dragon Age Inquis...	PS4-XO-PS3-360-PC	20 nov.
•WatchDogs	Wii U	20 de noviembre
•Project Cars	PS4-XO-Wii U-PC	21 de nov.
•LittleBigPlanet 3	PS4-PS3	21 noviembre
•Sonic Boom	Wii U-3DS	21 de nov.
•Escape Dead Island	PS3, 360, PC	21 de nov.
•Sombras de Mordor	PS3, 360	21 de nov.
•Persona Q	3DS	28 de nov.
•Pokémon Zafiro Alfa/Rubí...	3DS	28 de nov.
•Kingdom Hearts 2.5 HD...	PS3	5 de dic.
•Lara Croft and the temple...	PS4-XO-PC	8 de dic.

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 124

LANZAMIENTOS EN BLU-RAY Y DVD. Este mes, la versión extendida de El Hobbit: La Desolación de Smaug, la antología de Alien... ¡y mucho más!

PÁGINA 122

TECNOLOGÍA

Desde el último berrido en smartwatch a unos auriculares de diseño urbano con gran calidad de sonido o teles 4K y tabletas... los gadgets tienen aquí su rincón.

PÁGINA 128

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Figuras, muñecos, cómics, bandas sonoras, ropa, libros de arte... las últimas "friki" novedades en caprichos, juntas en estas páginas.

EN ESTE NÚMERO...

Si después de los primeros bombazos navideños aún queda algo de oro en tus reservas federales, puedes darte un último caprichito con estas recomendaciones...

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



La tele que todos queremos...

■ **Nombre:** Sony KDL65X9005
■ **Compañía:** Sony ■ **Plataforma:** TV
■ **Precio:** 3999€

Las primeras teles 4K (resolución 4 veces superior al full HD) llevan unos meses a la venta, pero cada vez ofrecen mejores prestaciones, como este panel de 65", con calidad de imagen inigualable y un potente sonido. ¿Lo malo? Apenas hay contenido 4K (aparte de juegos de PC), el precio, es muy grande...
http://www.sony.es/

VALORACIÓN: ★★★☆

Una potente tablet por debajo de los 100 €

■ **Nombre:** Fire HD ■ **Compañía:** Amazon
■ **Plataforma:** Kindle Fire ■ **Precio:** Desde 99€

Tras revolucionar el mercado con sus e-books readers de e-tinta, Amazon quiere repetir la proeza con su nueva línea de tabletas potentes y económicas. Y es que la nueva línea Fire HD monta procesadores de 4 núcleos (entre 1,5 y 2,5 Ghz) y pantalla que oscilan entre las 6 y las 8.9 pulgadas, con un precio de partida de 99 euros para el modelo de 6 y 8 GB de memoria.
www.amazon.es

VALORACIÓN: ★★★★







"Next gen" en smartwatches

■ **Nombre:** G Watch, Moto 360, Apple Watch ■ **Compañía:** LG, Motorola, Apple ■ **Plataforma:** Android/iOs ■ **Precio:** Desde 170 €

Los principales fabricantes de tecnología ya tienen sus nuevas propuestas en relojes inteligentes. Por un lado, con el sistema operativo Android Wear ya están a la venta G Watch (con escasa autonomía y forma cuadrada) y Moto 360, con un diseño clásico de esfera. En 2015 llegará la primera propuesta para iOs de Apple, cuyo menú nos ha recordado a PS Vita...
moto360.motorola.com | www.lg.com/es | www.apple.com

VALORACIÓN: ★★★☆



Dos auriculares para echarse a la calle

■ **Nombre:** Urbanite ■ **Compañía:** Sennheiser
■ **Plataforma:** iOs/todas ■ **Precio:** Desde 179€

El fabricante alemán sigue ampliando su gama de auriculares para la calle con dos modelos "urbanitas". El normal es plegable y "on-ear", con buen nivel de aislamiento, aunque inferior al del modelo XL, que cubre todo el pabellón auditivo y es más grande. Los dos ofrecen un sonido muy agradable y cálido, que refuerza los graves sin excesos (más en el XL) y cuentan con el acabado de calidad marca de la casa (piezas de metal, remates en tela...).
www.sennheiser.com

VALORACIÓN: ★★★★



Reproduce, mide, ¡y tú a correr!

■ **Nombre:** MP3 Running Neon
■ **Compañía:** Energy Sistem
■ **Plataforma:** Mp3 ■ **Precio:** 39,99€

Si eres "runner" y tienes un móvil "grandón", ya habrás descubierto lo incómodo que resulta bajar a correr con el teléfono enganchado al brazo. Por eso, este pequeño Mp3 de apenas 15 gr. te permitirá escuchar la radio FM o tu música favorita (8Gb de capacidad) y, al mismo tiempo, medir la distancia recorrida gracias al podómetro con tecnología Tri-Axis. Incluye brazalete de neopreno, los cascos...
store.energysistem.com/es/

VALORACIÓN: ★★★★



Un ratón altamente adaptable

■ **Nombre:** G502 Proteus Core ■ **Compañía:** Logitech
■ **Plataforma:** PC ■ **Precio:** 81,99€

La línea de Gaming de Logitech sigue incorporando nuevas propuestas, como este soberbio G502. A diferencia del G602, este modelo no es inalámbrico, pero a su favor incorpora un montón de novedades y opciones de personalización: en la parte inferior podemos añadir hasta 5 pesas de 3,6 gr. para modificar su peso y equilibrio, sin olvidar un botón que cambia el comportamiento de la rueda (más o menos resistencia), dos botones para ajustar los DPI (velocidad del puntero), 11 botones programables, respuesta de 1 ms...
http://gaming.logitech.com/es-es/

VALORACIÓN: ★★★★







NO LO PIERDAS DE VISTA

GALAXY NOTE 4, ¿EL NUEVO TECHO EN MÓVILES?

Un smartphone... ¡para entrar en la realidad virtual!

■ **Nombre:** Galaxy Note 4 y Galaxy Gear VR ■ **Compañía:** Samsung ■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 799€

Samsung acaba de lanzar la cuarta versión de su aclamado Phablet o móvil con pantalla de 5,7 pulgadas, que volverá cargado de mejoras en todos los frentes, desde la autonomía (batería de 3220 mAh, que carga un 30% más rápido), a la pantalla (superAMOLED con resolución Quad HD), 3 GB de RAM, última generación del procesador Snapdragon, mejoras notables en la multitarea, en el uso del S-Pen... Y no solo eso. Será el primer móvil compatible con Gear VR, el visor de realidad virtual creado con ayuda de los responsables de Oculus Rift, con grandes resultados.
www.samsung.com/es

VALORACIÓN: ★★★★

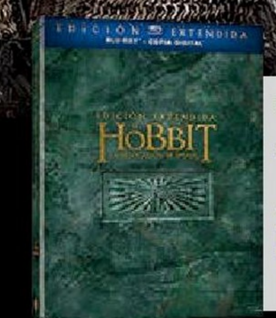




ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfruta… te de casa

El Hobbit
La desolación de Smaug
Edición Extendida



- Género **Fantasía, aventuras**
- Protagonistas **Martin Freeman, Richard Armitage y Luke Evans**
- Director **Peter Jackson**
- Precio Blu-Ray **25,95 €**
- También en formato Blu-Ray 3D **35,69 €**

ARGUMENTO: Siguiendo una línea de Un viaje inesperado, La desolación de Smaug incorpora mucha más acción y nos deja miguitas de pan de cara a La batalla de los cinco ejércitos, el último capítulo de esta adaptación de El hobbit de Tolkien por parte de Peter Jackson.

Tras superar no pocos obstáculos en el Bosque Negro con la ayuda de Beorn y en Esgaroth, la comitiva encabezada por Thorin Escudo de Roble se dirige a la Montaña Solitaria para hacer frente al dragón Smaug en un intento por recuperar el oro de los enanos y su reino, Erebor, con la ayuda de Bilbo Bolsón.

EXTRAS: Vídeos de la producción de la película en Nueva Zelanda y presentación del set de rodaje por parte de Peter Jackson.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

Mil maneras de morder el polvo



- Género **Comedia**
- Protagonistas **Charlize Theron, Liam Neeson y Seth McFarlane**
- Director **Seth McFarlane**
- Precio Blu-Ray **25,52 €**
- También DVD **16,63 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆☆
EXTRAS ☆☆☆☆☆



ARGUMENTO: Albert Stark es un pastor de ovejas en el salvaje oeste que, tras salvar el pellejo en un duelo en el que muestra su cobardía, es abandonado por su novia. El protagonista intentará entonces recuperar el corazón de su amada con la ayuda de una atractiva pistolera que le enseñará a disparar y puede que a ser más valiente...

EXTRAS: No se han hecho públicos.



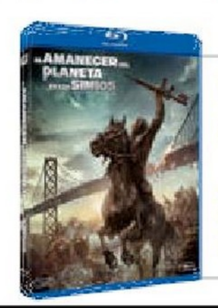


El amanecer del planeta de los simios

ARGUMENTO: Después de los hechos conocidos en la primera entrega de esta nueva saga (El origen del planeta de los simios) las cosas han cambiado por completo. Un grupo de simios evolucionados genéticamente y capitaneado por César se convierte en la especie dominante del planeta. Su única amenaza será un grupo de humanos que ha conseguido sobrevivir a un virus devastador desatado en la década anterior. Ambas especies convivirán en una débil tregua que se quebrará haciendo que se enfrenten en una guerra que tendrá como resultado la dominación de la Tierra.

EXTRAS : No se han hecho públicos al cierre de esta edición.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ☆☆☆☆



- Género **Fantasía, aventuras**
- Protagonistas **Andy Serkis, Jason Clarke y Gary Oldman**
- Director **Peter Jackson**
- Precio Blu-Ray **19,43 €**
- También en DVD **16,36 €**

Street Fighter II: Edición 20º Aniversario



- Género **Animación, acción**
- Voces de: **Kôjiro Shimizu y Kenji Haga**
- Director **Gisaburo Sugii**
- Precio Blu-Ray + DVD **18,50 €**

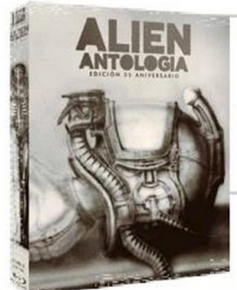
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: La organización terrorista Shadowland trata de conquistar el mundo asesinando a políticos clave a nivel internacional. Bison, su líder, pretende capturar a los mejores expertos en artes marciales y los únicos que pueden detenerles son Ken Masters y Ryu, a los que Bison tratará de enfrentar.

EXTRAS: Edición restaurada con motivo del 20º aniversario.

Antología Alien: Edición 35 Aniversario



- Género **Fantasía, aventuras**
- Protagonista **Sigourney Weaver**
- Director **Peter Jackson**
- Precio de la Edición especial Blu-Ray **46,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Ahora que sale *Alien Isolation* es buen momento de recurrir a este pack con las 4 películas de la saga Alien en Blu-ray: desde la legendaria primera película, que nos presenta a Ripley y su inquietante octavo pasajero hasta su impactante vuelta a la vida en Alien Resurrección.

EXTRAS: Material exclusivo como la reimpresión del cómic original y postales del visionario Giger.

ESTRENOS CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande



Interstellar

■ Estreno **7 de noviembre** ■ Director **Christopher Nolan** ■ Productora **Legendary/Paramount**
■ Protagonistas **Matthew McConaughey, Jessica Chastain, Anne Hathaway y Michael Caine**

El ser humano es por naturaleza pionero: siempre en busca de una frontera más allá de la conocida, siempre afanado por salir adelante ante cualquier dificultad. Esto es lo que Christopher Nolan nos contó en el primer teaser de Interstellar, antes incluso de empezar a revelar imágenes de la propia película. En esta ocasión el cineasta se ha propuesto catapultarnos más allá del Sistema Solar en busca de una solución para el agotamiento de la Tierra.

La reflexión científica será uno de los ingredientes principales de la película, puesto que para este viaje espacial será preciso valerse de los agujeros de gusano siguiendo las teorías del astrofísico Kip Thorne, viejo amigo y colega de Stephen Hawking y Carl Sagan.

Y para rizar el rizo, Nolan cuenta con un elenco de lujo encabezado por Matthew McConaughey, Jessica Chastan, Anne Hathaway y Michael Caine, ¡a la conquista de las estrellas!









REC 4

■ Estreno **31 de octubre** ■ Director **Jaume Balagueró** ■ Productora **Filmax**
■ Protagonistas **Manuela Velasco, Héctor Colomé, Ismael Fritschi**

La saga de terror creada por Jaume Balagueró, una de las más aclamadas y valoradas del panorama nacional, traslada la acción de escenario, de modo que su final sobrevendrá en las aguas que surca un tenebroso buque. Todo comienza con la evacuación de la reportera Ángela Vidal, encarnada por la actriz Manuela Velasco, quien parece ser la única superviviente de la arrolladora infección que arrasó el edificio que servía de escenario a [REC]3 Génesis. Cuando la situación se supone controlada, el caos vuelve a desatarse con más virulencia que nunca, de modo tal que la infección correrá como la pólvora. ¿Será el barco un lugar seguro para poder huir o una cárcel sin salida?

El blog

Por Raquel Hernández Luján
(Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Llévame contigo a las estrellas

Se acabó el tiempo naif de simular la ingravidez a base de saltitos. Si algo está claro en el subgénero de los viajes espaciales es que Alfonso Cuarón ha elevado el listón de las expectativas ante la experiencia cinematográfica de viajar al espacio exterior... Gravity lo ha cambiado todo, como en su día lo hiciera 2001: una odisea en el espacio, porque nos hizo flotar por primera vez de forma continua gracias a esos magníficos planos-secuencia larguísimos en los que el formato 3D venía a completar la zambullida en el vacío, con ese planeta azul como eco distante y anhelado hogar.

El cine tiene la fabulosa cualidad de permitirnos sentir aquello que en principio estaría fuera de nuestro alcance o que incluso se nos plantea como un futuro dolorosamente arriesgado, aunque probable al ritmo al que vamos agotando nuestros recursos. Tal es el caso de Interstellar, la nueva cinta de Nolan, que nos obligará de nuevo a buscar refugio en algún lugar más allá de todo lo conocido. Puede que esta vez lo más importante no sea la forma en la que nos narren el viaje, sino sus implicaciones filosóficas en tanto que supone un renacer del ser humano como especie.

« GRAVITY LO HA CAMBIADO TODO, COMO 2001: UNA ODISEA EN ESPACIO »



Y es que, por muy lejos que nos lleven las cámaras, la iluminación y los efectos especiales y de sonido, la cuestión es dilucidar si estamos preparados para lo que podamos encontrar y ése es el espíritu de la ciencia-ficción, el de prepararnos para un futuro, sea como sea. ¡No puedo esperar para embarcarme en esta misión espacial! ¿Será Interstellar sólo el próximo hito cinematográfico o algo más?

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



La Leyenda Final Fantasy VII

Los cimientos de la industria del videojuego se tambalearon cuando Square decidió abandonar a Nintendo para abrazar a Sony y su PlayStation, dando como fruto uno de los RPG más legendarios: *FFVII*. Los franceses Nicolas Courcier y Mehdi El Kanafi se adentran en el legado de Cloud, Sephiroth y cía a lo largo de 320 páginas, repasando en profundidad el proceso de creación del juego y su impacto en el género. El volumen está prologado por Marcos "The Elf" García, uno de los fundadores de Hobby Consolas y leyenda de la prensa "videojueguil" patria. Y ojo, coleccionistas, si adquirís el libro en la web de Ediciones Arcade podréis elegir entre tres sobrecubiertas limitadas, dedicadas a Sephiroth, Aeris o Cloud.

Publicado por: Ediciones Arcade
Precio: 22€

Destiny Original Soundtrack



Más allá de la muy publicitada participación de Sir Paul McCartney, el shooter más jugado del momento despliega una banda sonora monumental, compuesta por Martin O'Donnell (compositor de los primeros *Halo*), Michael Salvatori, C Paul Johnson y el ex-Beatle. 44 cortes soberbios, entre los que falta el tema de los créditos (Hope for the Future), obra de McCartney.

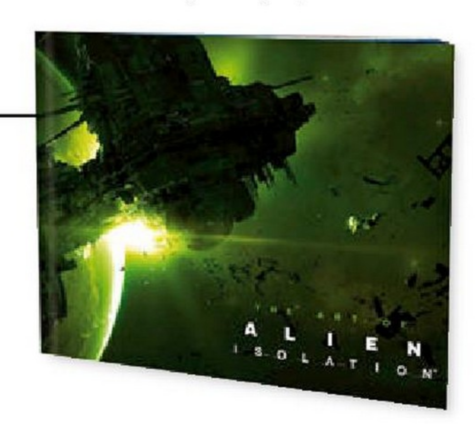
Publicado por: Bungie Music Publishing
Precio: 8,99€ (iTunes)



Marvel Gold: Puño de Hierro

La aparición de un nuevo tomo Omnigold siempre es una gran noticia, y más aún cuando incluye material no publicado hasta la fecha en nuestro país, como sucede en este caso. Puño de Hierro nació en 1974, en una época en la que la fiebre por las artes marciales invadía todo el planeta. Este tomazo de casi 700 páginas reúne toda la trayectoria del Daniel Rand/Puño de Hierro desde su primera aparición hasta su alianza con Power Man. Un tesoro que cuenta con el trabajo de los maestros Chris Claremont y John Byrne, entre otros.

Publicado por: Panini Cómics
Precio: 39,95€



The Art of Alien: Isolation

Andy McVittie es un veterano periodista (trabajó en revistas legendarias como Mean Machines) que parece haber encontrado un filón entre los departamentos de arte de las productores de videojuegos. Tras haber firmado los libros de arte de *Assassin's Creed III*, *Titanfall* o *Watch Dogs*, ahora nos sorprende con The Art of Alien Isolation, un volumen de 176 páginas que recoge más de 300 imágenes del esperado, y bastante terrorífico, título de Sega y The Creative Assembly. Para amantes de los xenomorfos.

Publicado por: Titan Books
Precio: 39.56€ (Amazon.es)

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



No es el líder de una boyband coreana: es el villano de *Far Cry 4*...y puede ser tuyo.

UBICollectibles nos presenta esta espectacular figura de Pagan Min, principal villano del inminente *Far Cry 4*. Confeccionada en PVC y con 23,5 cm de altura, esta estatua representa al autoproclamado "rey" de Kyrat en toda su hortera gloria, apoyado contra un muro hermosamente decorado con el graffiti de un tigre (obra del artista francés C215). La figura no llegará a las tiendas hasta el 18 de noviembre, pero se puede reservar en la Uplay Shop.

Más información en: Shop.ubi.com/PaganMinFigure
Precio: 39,95€



¡El condensador de flujo al rescate!

(... de los smartphones sin batería). Los fans de Regreso al Futuro no conduciremos un DeLorean en nuestra vida, pero ThinkGeek al menos nos va a permitir recrear un poquito de la magia tecnológica del Dr. Emmett Braun en nuestro utilitario. Este cargador USB reproduce el mítico condensador de la película, efectos de luz incluidos, pudiendo cargar nuestro smartphone (u otros cacharros) a través de sus 2 puertos USB.

Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 19,76€



Para guardianes de *Destiny* con miedo a los catarros

Ahora que empieza a refrescar, nada mejor que enfundarse uno de los 3 modelos de sudadera con capucha, inspiradas en *Destiny* (y con licencia oficial) con las que podrás sentirte un Cazador, un Hechicero o un Titán en cualquier lugar. Confeccionadas en 100% algodón, están diseñadas acorde a cada una de las tres clases del célebre shooter. Están disponibles en cuatro tallas (S, M, L, XL).

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 58,78€ (cada una)



Booker DeWitt: el hombre, el muñeco articulado...

NECA continúa su línea de figuras coleccionables de *Bioshock Infinite* con esta resultona reproducción del héroe del juego, Booker DeWitt. Al igual que los anteriores lanzamientos (Elizabeth, Boy of Silence y Motorized Patriot), el acabado es espectacular (teniendo en cuenta su modesto precio). Booker tiene una altura cercana a los 17 centímetros, dispone de más de 25 puntos de articulación e incluye una escopeta y el célebre Sky-Hook como accesorios.

Más información en: www.necaonline.com
Precio: 19,76€



EL MES QUE VIENE

A LA VENTA EL 21 DE NOVIEMBRE

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Poneos el uniforme y cargad vuestras armas. La guerra moderna os espera en nuestro análisis.

Y ADEMÁS...

¡Os traemos los grandes lanzamientos del final de año!



SUPER SMASH BROS. FOR Wii U



SUNSET OVERDRIVE



DRAGON AGE INQUISITION

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Rubén Guzmán, Daniel Acal, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto J. Anderson, Bruno Sol, Roberto Ganskopf, Javier Gamboa, J. C. Ramírez, Laura Gómez, Jorge Puyol.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer


Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

Suscríbete a Hobby Consolas

¡Elige tu oferta!



50€ (gastos de envío incluidos)

12 números de Hobby Consolas + Headset PX-440

- Para PS4
- Sonido estéreo de alta calidad con speaker de 40mm.
- Diseño funcional: almohadillas suaves y ajustables, control de volumen y silenciado de micrófono.
- 1 metro de cable con conexión minijack (3,5mm)

PVP recomendado: 34,95€

Características técnicas: Loudhailer diameter: 40mm (NdFeB)
Independent game and chat volume controls
Frequency range: 20~20.000Hz / Sensitivity: 112±3dB at 1 khz
Impedance: 32 Ohm at 1khz / Max Input power: 30mW
Mic Dimension: 6.0*5.0mm / Mic Sensitivity: -38dB +/- 3 dB 7
Mic Frequency Range: 50-10KHz / Mic Impedance: ‹2.2KΩ at 1khz
Headset cable length: 1.0m





28€ (gastos de envío incluidos)

12 números de Hobby Consolas + SUPERDESCUENTO

Cada ejemplar te sale a 2.33 €

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es